DVD ROM **TELJES JÁTÉK A DVD-N» A CÉH 2**

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

ÚJÍTSD FEL A PC-DET!

Így hozd ki a legkevesebb pénzből a lehető legnagyobb teljesítményt

DIRT 2

Durva látvány, hihetetlen sebesség – a széria jobb, mint valaha!

A DOOM 3 UTÁN… RAGE!

Az id összekapja magát, és ismét forradalomra készül?

A LEGKEMÉNYEBB FPS!

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Végre minden a helyére kerül: extrákkal megspékelve jön PC-re az Erő sötét oldala

1895 Ft 2009. 10.

GURU EXTRA »

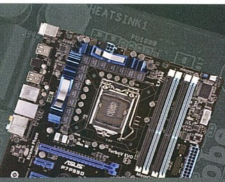
COMMAND AND CONQUER 4

A stílusteremtő sorozat utolsó része
Kiderül milyen a megreformált C&C

SPÓROLJ A PROCESSZORON!

Olcsó processzorok tesztje
Győztesünkkel még menni fog a játék

Az ASUS Hybrid-ek bemutatkoznak!



P7P55D sorozat

Az Extreme Design családba tartozó alaplapok az ASUS Hybrid Technology sorozat első tagjai. A gondos mérnöki munkával életre hívott sorozat rengeteg technológiai újítást vonultat fel, mindemellett a már jól ismert és bevált ASUS technológiák legújabb fejlesztései is megtalálhatóak a termékekben. A Hybrid „hívószó" alkalmazása már sejteti, hogy az új ASUS sorozatba tartozó alaplapok tervezése az első pillanattól a környezettudatosság jegyében történt, gondosan ügyelve azonban arra, hogy az ASUS alaplapokra jellemző kimagasló teljesítmény se szenvedjen csorbát.

Extreme Design

Az ASUS Extreme Design egy átfogó tervezési koncepciót takar. Nem egyik napról a másikra született, hanem évek hosszú munkája során forrott ki azzá, ami végül most az új ASUS alaplapokban formát öltött. Maga az Extreme Design koncepció négy technológiát takar. ASUS Stack Cool3+, a jobb hőleadási teljesítményért, ASUS Anti-EMI, az alcsonyabb elektromágneses interferenciáért, ASUS Exterem Phase, a hatékony és stabil táp-ellátásért, valamit negyedikként valójában két szolgáltatás, az ASUS Turbo Key és az ASUS TurboV, melyek a tuning iránt érdeklődő felhasz-nálókat célozzák meg.

Hybrid Technology

Az ASUS Hybrid Technology is több technológiát tömörít. A Hybrid szó az autók világából már ismerős lehet, az ASUS pedig hasonló célokat tűzött maga elé, ahogyan azt az autógyártók tették. Ezen célok pedig a takarékos müködés, a teljesítmény megőrzése mellett. Lássuk mit vonultat fel az ASUS a cél elérése érdekében!

Hybrid Processzor

Az ASUS Hybrid Processzor technológia az Intel legújabb processzorcsaládjához lett optimalizálva, hogy annak minden lehetőségét kiaknázza. A TurboV EVO program lehetőséget ad a rendszer tuningolására, legyen szó gyakorlott tuningos felhasználóról, vagy lelkes érdeklődőről. Akár egy kattintással is túlhajtható a rendszer, de azok a felhasználók, akik bele akarnak menni a beállításokba, a végső határokat keresve, a TurboV EVO-val álmaik eszközét kapják kézbe. A rendszer valamennyi paramétere, legyen szó órajelekről, feszültség-értékekről, beállítható egy egységes, átlátható grafikus felületről, a változások pedig azonnal alkalmazásra kerülnek. A bevált beállítások profilokba menthetőek. Bizonyos modellek esetében az ASUS mellékeli a TurboV Remote nevű távirányítót is, amivel akár teljes képernyős alkalmazások futtatása közben, azok megszakítása nélkül lehet váltani az előre eltárolt profilok között.

Hybrid Phase

Az ASUS Hybrid Phase az Extreme Design családban bemutatkozott Extreme Phase továbbfejlesztésének tekinthető. A T.Probe fázis-szabályozó processzorral kiegészített Extreme Phase a valaha tervezett legjobb áramellátási rendszert eredményezi. A T.Probe úgy osztja el a tehelést a fázisok között, hogy működésüket folyamatosan monitorozva a lehető legegyenletesebben legyenek terhelve, csökkentve ezáltal a melegedést és javítva a rendszer stabilitását, valamint növelve az alkatrészek élettartamát.

Hybrid OS

Az ASUS Hybrid OS egyszerű választást kínál a számítógépre telepített operációs rendszer és az Express Gate alkalmazás között. Az Express Gate egy „mini" operációs rendszer, ami a gép bekapcsolását követően mindössze másodpercekkel készen áll a munkára, on-line funkciók garmadáját elérhetővé téve a felhasználóknak.

Windows 7

Az ASUS P7P55D sorozat készen áll a Windows 7-re minden tekintetben. Valamennyi meghajtó program és ASUS alkalmazás rendelkezésre áll, valamint az alaplapok természetesen rendelkeznek a szükséges minősítésekkel. Ha váltani szeretne, egy percig sem kell aggódnia, az ASUS P7P55D sorozat minden tagja felkészült.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Hannes Ludwig
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Varga Annamária, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

MATESZ print-audit
Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft   Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Ha lett volna 3 kívánságunk PC-s fronton, akkor abból az egyik biztosan az lett volna, hogy a LucasArts egyik felelősét nagyon kellemetlen dolgok érjék, miután kijelentette: a PC nem elég erős platform a Force Unleashed futtatásához, így abból csak konzolos verzió készül. Szerencsére a céges politika miatt a vezetőknek néha nagy butaságokat kell nyilatkozniuk, így mindannyian nagy elégtétellel vettük tudomásul, hogy igenis készül minden idők legjobb star warsos játékának a PC-s verziója, sőt! Nem egyszerűen az alapjátékot kapjuk meg, hanem mindjárt az Ultimate Sith Editiont, amely 3 extra küldetést is tartalmaz! A hír hallatán a Guru online sosem látott forgalmat bonyolított, a fórumunkban másodpercenként tódultak a hozzászólások, a szerkesztőségben pezsgőt bontottunk, Mocsy pedig (az általunk valaha is ismert legnagyobb gurus Star Wars-rajongó) percekig csak könnyes szemekkel meredt maga elé. Viszont számos kérdés is felmerül: találkozhatunk Luke Skywalkerrel? Bejárhatjuk Jabba palotáját? És, ami persze a legfontosabb: futni fog ez a gépemen?! Cikkünkben minden kérdésre kimerítő választ találhattok. A Force Unleashed mellett lerántjuk a leplet a Rage-ről, az id legújabb játékáról, amely könnyen lehet, hogy újra a PC-s játékvilág csúcsára repíti Carmackékat. És, ha ez még nem lenne elég bemutatjuk a Dirt 2-t is, amely az említett játékokkal ellentétben heteken belül a boltok polcaira kerül.

Végezetül: Bate és Miguel most pár napra átköltözik Kölnbe a GamesComra. Ez nektek is nagyszerű hír, hiszen a következő számunkban minden titkos infót megtudhattok a készülő nagy címekről, meglepetésekről és a szakma legendás alakjai is nyilatkoznak majd a PC Guru hasábjain.

A GURU LEGYEN VELETEK!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust!

A PC guru következő száma 2009. szeptember 24-én jelenik meg!

Tartalom
2009/10

014
»Az erő sötét oldala – The Force Unleashed USE

044 »Az égbolt lovagjai – Heroes over Europe

058 Ezt egy életen át kell játszani – Guitar Hero 5

»Bemutató

008 Hírek
014 SW The Force Unleashed: Ultimate Sith Edition
020 Command & Conquer 4
022 Rage
028 A kínai nagy fail
032 Pro Evolution Soccer 2010
034 SAW: The Video Game
036 The Sims 3: World Adventure
038 Colin McRae: Dirt 2
042 Hogyan (ne) veszítsd el a barátnődet tíz nap alatt

»Teszt

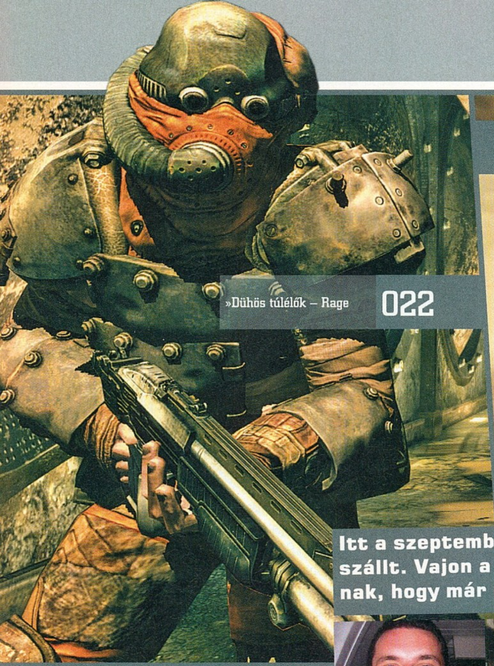
044 Heroes over Europe
048 Hysteria Hospital: EW
050 East India Company
052 G-Force
053 Watchmen Ep2
054 Fallout 3: Mothership Zeta
056 Diabolik
057 Fairy Tales: Tree Heroes
058 Guitar Hero 5
062 G.I. Joe
064 NHL 10
066 Battlefield Heroes Tippek-trükkök
068 Miből lesz a cserebogár?
070 Végre itt az ősz!
072 Az élmény fokozódik

»Hardver

080 Hardverhírek
085 Guru Álom-PC
086 Speciális hűtésű VGA-k tesztje
089 Mire elég egy olcsó processzor?
090 Öreg PC nem vén PC!
092 Samsung Navy
094 Halálra ítélt HDD-k?
098 Win7: Elhallgatott részletek
099 Mozi OK – Játék KO
100 Homok A Gépezetben

»Rovatok

074 Top 5 Classic
075 Nosztalguru
076 Gondolatébresztő
104 Levrov
106 Külvilág



»Dühös túlélők – Rage 022

038 »Meghalt a király, éljen a király – Colin McRae Dirt 2

Itt a szeptember, a szünidő megint egy pillanat alatt elszállt. Vajon a szerkesztőség tagjai miért örülnek annak, hogy már nem kell iskolába járniuk?

Shoebaron

Dehogy örülök! Már annyi idő eltelt! Most már szívesen járnék iskolába! Csak ne kelljen korán kelni, az sosem volt az erősségem. Öröm azért, hogy nem kell többet a franciatanárnőmet hallgatni, amint kifejti az osztálynak, hogy Monsieur Harangozó már megint nem készült... Persze, hogy a Pirates!-ről sosem hallott!

Bate

Azért, hogy nem kell 45 perceket végigülnöm. Az idő előrehaladtával én annak ellenére lettem egyre izgágább, hogy az emberek általában idősebb korukban lenyugszanak. Kizárt dolog, hogy baj nélkül végig tudnék ülni egy rém unalmas kémiaórát. Soha többet suli. Soha, soha, soha.

Miguel

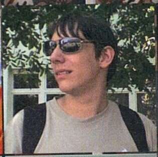
Én többszörösen is imádom, hogy nem kell félnem a szeptembertől: egyrészt nem voltam oda az iskoláért már tanuló koromban sem, másrészt ettől függetlenül voltam akkora barom, hogy a tanárképző főiskolát végeztem el. Így hatalmas elégtétel az élettől, hogy sem diákként, sem tanárként nem kell már suliba járnom.

Chris

Engem leginkább a korai ébredés viselt meg. 6:45-re kellett beérni, s közel másfél óra volt az út, szóval téli időszakokban még vaksötétben indultam neki ennek a nehéz útnak. Annak is örülök, hogy végre egész nap játszhatok, ugyanis nincs holnapra leckém. Még hogy a gyerekkor a legjobb...

Joc

Azért, mert annak idején a suliban a tanárok mondták meg, hogy mit kell megtanulni, ha tetszett nekem az anyag, ha nem. Utána viszont az „élet iskolájában" az ember már maga választhat olyan fakultatív tantárgyak közül, mint pl. a „hogyan nyerjünk online pókeren" vagy a „hogyan kaszáljunk a tőzsdén".

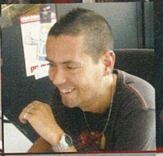


Chocho

Azért, mert már nem kell azon agyalnom reggelente, hogy a nagy pofám miatt kapok majd intőt aznap, vagy csak mert „mindig rosszkor vagyok rossz helyen". Viccet félretéve egyébként főleg a szabadság az, ami tetszik a dologban, és ha az ember felnőtt, már nem kap házit sem. Azt utáltam.

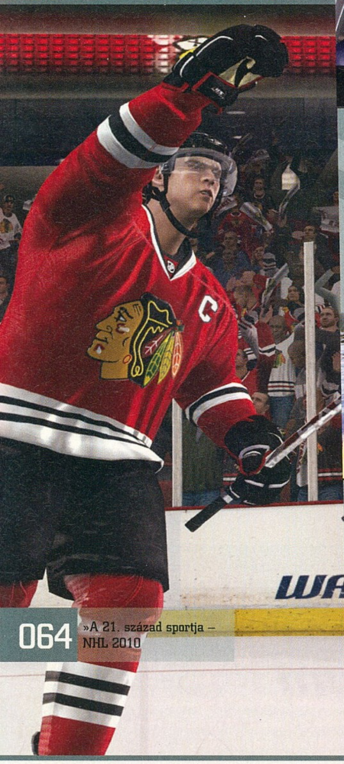
Britt

Azért örülök, mert nem KELL. Semmi sem az igazi, amit KELL. Inkább magamtól megyek iskolába szeptembertől. Mert nem KELL. Mert szeretnék. Bár az igaz, hogy sokat tanulhat, aki a Guru-szerkesztők közelségében tölti a napjait... de soha sem elvesztegetett idő tágítani a látókört. Éljen az iskola!



Ricco

Én egyáltalán nem vagyok boldog, hogy már vagy 20 éve nem járok suliba: mit nem adnék egy jó matekdolgozatért, egy töri témazáróért, vagy egy Cooper-tesztért a mai gondjaim helyett – hitelfelvétel, munkahelyi stressz, lakógyűlés... Kérem vissza az iskolát, azonnali jelleggel!

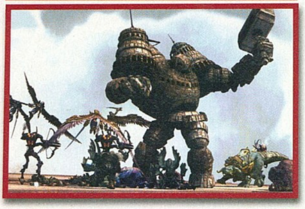


064 »A 21. század sportja – NHL 2010

DVD-TARTALOM

Elkezdtük szüretelni az uborkát, ami azt jelenti, hogy Bate lassan saját maga kezd el játékot fejleszteni, csak legyen miről írni az újságban. Ez persze enyhe hatását is érezteti DVD-mellékletünkön, hiszen a szokásosnál egy ici-picivel kevesebb videoanyaggal várunk most titeket korongunkon, de akad köztük néhány tetszetős darab, mint például a magyar fejlesztésű King Arthur videónaplója, illetve újraindított Külvilág összeállításunk, amiben szerkesztőink beszélgetnek filmekről. Lássuk részletesebben!

» DEMO



» DEMIGOD

Hónapokkal az eredeti játék megjelenése után befutott a Chris Taylor nevéhez fűződő Demigod játék demója is, amiben végre mindenki megcsodálhatja, milyen is hatalmas félisteneket terelgetni, hatszáz tonnás kalapáccsal kalimpálni egy arénában. Ahhoz képest, hogy a demó mindössze 600 megát nyom, elég sok minden helyet kapott benne. Először is kipróbálhatunk 4 Félistent (Regulus, Rook, Sedna és Lord Erebus), mind a négy játékmódot, no és játszhatunk multiplayer módban is az interneten keresztül.«

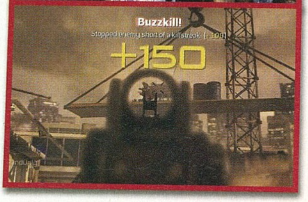
Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2.4GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 6800+ / Ati Radeon X1600+)«

További demók a mellékleten: Hearts of Iron 3, East India Company, Nation Red.

» VIDEÓK

» KING ARTHUR

A nem túl erős videotesztjeinket igyekeztünk ellensúlyozni olyan videoelőzetesekkel, mint például a magyar fejlesztésű King Arthur videonaplója, amiben a készítők öt percen keresztül ecsetelik, milyen is lesz ez a nagyszerű játék. Emellett befutottak a ComiCon 2009-es rendezvényen bemutatott új játékvideók is, köztük az ígéretesnek tűnő Borderlandsé, valamint két Star Wars játéké. Ezen kívül új Call of Duty és Aliens vs Predator képsorok várnak titeket előzeteseink közt, melyek láttán biztosan elcsöppen a nyálatok.«



» TURKÁLÓ

» GAME BOOSTER

Az IoBit Game Booster programjának segítségével egyetlen gombnyomással optimalizálhatjátok PC-tek teljesítményét, hogy a lehető legtöbbet hozza ki a játékokból. Segítségével töredezettség-mentesíthetjük a játékok könyvtárait, átmenetileg lekapcsolhatjuk a háttérben futó felesleges alkalmazásokat, kipucolhatjuk a memóriát és megemelhetjük a processzor teljesítményét. Mindezt egyetlen gombnyomással elérhetjük, a játék végeztével pedig mindent visszaállíthatunk az eredeti állapotba, azaz újra betöltődnek a víruskeresők és egyéb alkalmazások.«

» EXTRÁK

» FALLOUT 3 CIKKEK

A legújabb és elvileg legutolsó Fallout 3 kiegészítő, a Mothership Zeta megjelenése alkalmából felpakoltuk eddig megjelent Fallout 3 cikkeinket DVD-mellékletünkre, melyeket az Extrák közt megtalálhattok (túlélők kézikönyve, cikk az alapjátékról és mindegyik kiegészítőről, összesen hat darab). Emellett figyelmetekbe ajánljuk az egy könyvtárral odébb található Scare elnevezésű magyar készítésű Crysis addont is, melyről egy hosszabb cikk keretében is megemlékezünk a magazinban.«

» TELJES DVD-TARTALOM

» JÁTÉKDEMÓK:
Demigod / East India Company / Hearts of Iron III / Nation Red / Kuros / Amazing Heists Dillinger / Babylonia / Double Play Family Feud and Family Feud II / GHOST Chronicles: Phantom of the Renaissance Faire / Jewel Quest Solitaire III / Mandragora / Pure Hidden / Robbie Unforgettable Adventures / Season Match 2

» INGYENES JÁTÉKOK:
Aquadelic / Canopia / Crime Life 2

» JAVÍTÁSOK:
Blood Bowl v1.01.0 / Fallout 3 v1.6 / Grand Theft Auto 4 v1.0.40 / Spore v1.04 / The Sims 3 v1.2.7

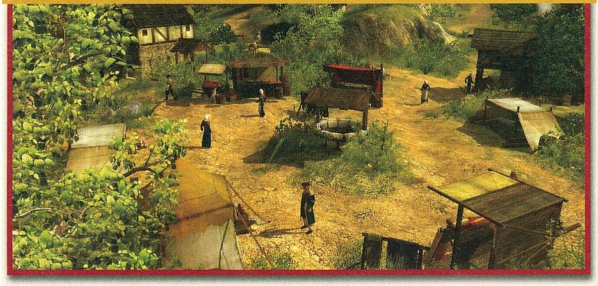
» MOZIELŐZETESEK:
Alice in Wonderland / Book of Eli / Ninja Assassin / Planet 51 / The Informant / Tron Legacy

» PCG LIVE:
Bionic Commando / Fallout 3: Mothership Zeta / G-Force / UFC 2009: Undisputed / Watchmen: The End is Nigh 2

» MAGYARÍTÁSOK
Diablo 2+Lord of Destruction v1.11 / Helldorado / Baldur's Gate 2

»TELJES JÁTÉK

»A CÉH 2 (The Guild 2)



A 2007-ben megjelent Céh 2 nem csupán a gazdasági szimulációk rajongóit igyekezett kielégíteni, de egy viszonylag új zsáner, az "életszimulátor" kedvelőinek is kellemes kikapcsolódást nyújtott. A hangulatos, középkort idéző (1400-ban járunk) játékban saját céhünk ügyes-bajos dolgainak menedzselése mellett családot alapíthatunk, gyereket nevelhetünk, örökíthetünk, és így tovább.

Persze a céh azért mégiscsak egy üzleti modell. A tőke nagyon sokat számít minden dinasztiában, így ha van elég, rangokat vásárolhatunk magunknak, sőt, még a városháza különféle tisztségeire is jelöltethetjük szerény személyünket. Főhősünk kiléte is abszolút tőlünk függ, ugyanis - akárcsak a szerepjátékokban, - a Céh 2-ben is mi generálhatjuk őkelmét, és az első résztől eltérően most már alkalmunk van megtekinteni is őt. Lehetünk férfiak és nők is, a házasság viszont marad a tradicionális intézményrendszer mellett. A grafika nagyon szép, de inkább a stílusa teszi azzá, mintsem technikai színvonala. Ennek köszönhetően pedig nem kell alá atomerőmű sem, így a tycoon-műfaj idősebb rajongóinak is bátran ajánlható. Mivel a Céh 2 egy igen összetett játék (ami ráadásul néha nehéz is), a program teljes magyarításon esett át, így az angolul nem értők is jól fognak szórakozni. Nem is ragoznám már túl a dolgokat.

A Céh 2 egy remek játék, ami tartalmas és hosszú kikapcsolódást nyújt, és bár van benne kihívás épp elég, lassú folyású játékmenete miatt azoknak is bátran ajánlható, akik eddig idegenkedtek a stílustól. «

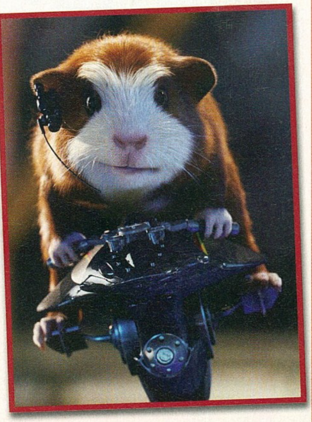
»GÉPIGÉNY

Pentium IV 1.8GHz, 512MB RAM, 128MB-os DirectX 9 kompatiblis videokártya Pixel Shader 1.0 támogatással (GeForce 4 vagy jobb / ATI Radeon 9800 vagy jobb), 2.4GB HDD«

http://www.diegilde2.com/

»PCG Live! »VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

PCG Live rovatunkban ezúttal is a játékteszteké a főszerep, de sajnos nem kényeztettek minket játékmegjelenésekkel ebben a hónapban, ezért kicsit kevesebb lesz, mint megszokhattátok. A következő játékokról készítettünk videót: Bionic Commando, Fallout 3: Mothership Zeta, G-Force, UFC 2009 és Watchmen 2. De ami a legfontosabb, hogy visszatértünk Külvilág összeállításunkkal is, amelyben Bate és Miguel zagyválnak összevissza a DVD-n található mozielőzetesekről, képregényről, filmekről. Ha minden igaz, a jövőben állandó szereplői lesznek a DVD-mellékletnek, úgyhogy a petíciókat kéretik a levrov e-mail címére elküldeni. Köszönjük! «



»ESET KÓD: 9CNZ4D »VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Pro.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

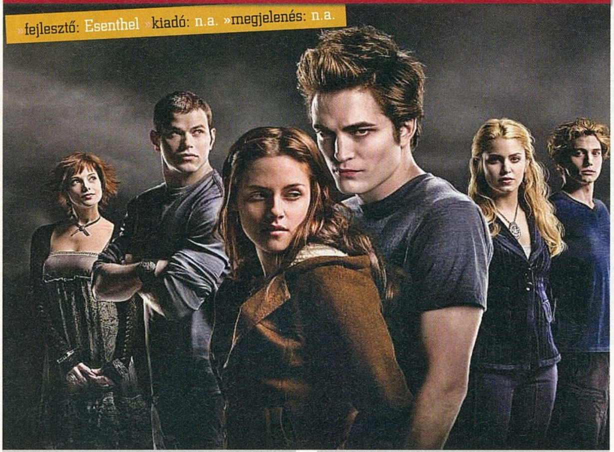
»TELJES DVD-TARTALOM

»TURKÁLÓ

CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.75 / CDBurnerXP v4.2.4.1430 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.7 és nVidia Forceware 190.38 WinXP videokártya driverek | Desktop Tuning: CursorFX v2.01 / Fences 0.96 / ObjectDock v1.90 / WindowBlinds v6.4 | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.04a | Képkezelés: GIMP v2.6.6 / Hypersnap v6.61.02 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96.2 | Multimédia: Adobe Reader 9.1 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.0.5 / MediaMonkey v3.1.0.1256 / Quicktime Player v7.6.2 / StreamHijacker v0.719 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Game Booster v1.20 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.15.0.728 | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Comodo Internet Security v3.10.102363.531 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.407 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

»Twilight: The Video Game

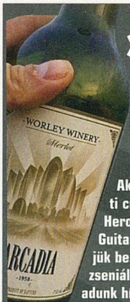
»fejlesztő: Esenthel »kiadó: n.a. »megjelenés: n.a.



Közvetlenül azután, hogy a film nagyjából minden kategóriában besöpörte a díjat egy tinifilm-fesztiválon, az eddig jobbára ismeretlen Esenthel csapata bejelentette, hogy a manapság hihetetlen sikereket elérő könyvsorozat és film játékváltozata immár nemcsak ötletek szintjén mozog, hanem lassan meg is valósul. Persze még igencsak a startvonalnál járhatnak a srácok, már amennyire a program hivatalos honlapján megszámlálható „egyelőre ezt nem tudjuk" és „ezt most még nem szeretnénk elmondani" mondatok számából erre következtetni lehet. Jelen sorok írójának kicsit nehezére esik ezt elismerni, de a körülményekből úgy tűnik, hogy az alapanyag képlékenysége ellenére még valami életképes is kisülhet a dologból, mert a játékot készítői nem üzletnek, hanem kísérletnek szánják, és csak akkor kerül bolti forgalomba a dolog, ha egy nagy kiadó fantáziát lát a dologban (a Twilight eddigi sikerét figyelembe véve erre persze azért elég szép esély van). A lényeg tehát az, hogy egy fiatalokból álló gárda arra használja föl a hazánkban Alkonyat címen futó művet, hogy megmutassa a világnak, mire képes – tegyük hát félre az előítéleteinket, és drukkoljunk nekik.«

» A világőrület újabb szintre lép: a vámpíros lányregény lapjai ezúttal a számítógép segítségével elevenednek meg. Vérszagra gyűlik ... «

»Üzenet a palackban



Akármilyen furcsa, a fenti címmel nem az új Guitar Hero mellékvágányt, a Guitar Hero: Stinget jelentjük be, hanem a 2K Games zseniális marketingfogásáról adunk hírt. Először csak annyit tudtunk, hogy világ azon szerencsés részének, aki valamelyik óceán partjához közel lakik, érdemes egy szombat hajnalon kilátogatni a partra, mert ki tudja, mit mos partra a nagy pocsolya. Persze ez sem úgy történt, hogy „Kedves emberek, menjetek ki a partra jövő hét kedd reggelén, üdv: a 2K marketingesei", hanem először csak egy furcsa térképet kaptunk, aztán egy levelet egy kétségbeesett apától, aki a lányát keresi, majd egy koordinátákkal teleírt listát egy magánnyomozótól. A külföldi, tehát még nálunk is szerencsésebb játékújságírók nem voltak restek a pénteki buliktól erősen másnaposan kitámolyogni a megadott partszakaszokra, és lássatok csodát: a víz üvegeket, azokban pedig mindenféle Bioshock 2-vel kapcsolatos anyagokat sodort a fövenyre. Általában nem szeretjük, mikor kézzelfogható információk helyett reklámot kapunk, de valljuk be, az ilyen stílusos zsenialitásból több is jöhetne. A Rapture világára és art deco stílusára jellemző poszterek és reklámok olyan borosüvegekben érték partot, amik a címkéjük alapján a játékbeli város borüzeméből, a Worley-ből kerültek ki (állítólag az 1958-as évjáratú Arcadia kifejezetten finom volt).«

Budapest »« Vidék

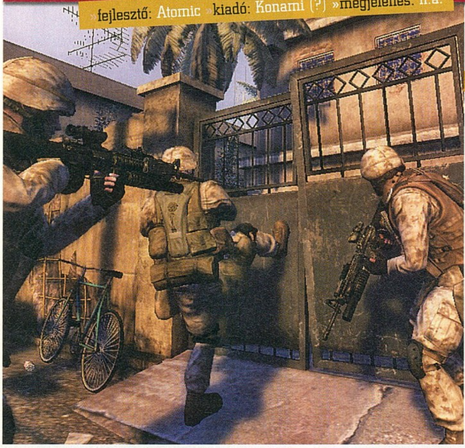
»Mindenekelőtt szeretnénk elnézést kérni minden nem budapesti olvasótól, természetesen a vidék szót a címben nem pejoratív értelemben használjuk, csak a "Nem budapesti" nehezen férne el. Na de a lényeg, hogy ebben a hónapban alaposan összehasonlítjuk a nagyvárosi létet azzal, mikor az ember nem egy hárommilliós, nyüzsgő darázsfészekben él. Vajon mik az előnyök, és mik a hátrányok? Érdemes-e onnan ide, illetve innen oda költözni? A végén minden kiderül!

»A Matrix Online bevette a piros kapszulát

Újabb címet véshetünk a halott MMO-k gyorsan bővülő listájára, ezúttal a Matrix világa mondta be az unalmast. A játékot gondozó Sony azonban nemcsak egyszerűen leállította a szervereket, hanem stílusos végjátékot rendezett a régóta haldokló próbálkozásnak. Eleinte csak a bejelentkezési idő nőtt meg, aztán a Matrix világa lett egyre furcsább (vagyis zöldebb). Idővel kezdett durvulni a dolog: véreső hullt és hatalmas szemek jelentek meg az égbolton, sőt a karakterek egyre több olyan tárgyat és effektet kaptak meg, amiket korábban a fejlesztők csak maguknak, a történetek elmeséléséhez tartogattak. Az utolsó állapot persze az idillikus kék égbolt lett, ami sokak szerint a boldog, békés jövőt szimbolizálja, de abban senki sem hisz igazán, hogy a közeljövőben újraéledne a játék. A szerkesztőség személyes véleménye az, hogy ha a készítők nem csak az utolsó napokat tudnák ilyen csábító és élvezetes ötletekkel feldobni, akkor talán nem lenne ennyi halott MMO – valljuk be, ha valami sikerre volt ítélve, az a Matrix világa, de még ekkora kezdeti lökettel sem sikerült igazán nagyot alkotni..«

»Egyre kilátástalanabb a Six Days in Fallujah helyzete

»fejlesztő: Atomic »kiadó: Konami (?) »megjelenés: n.a.



A Six Days in Fallujah azzal robbant be a köztudatba még idén áprilisban, hogy az iraki háború leghíresebb csatáit kívánta megjeleníteni, méghozzá minél valószerűbb keretek közt. Játékos szemszögből ezzel nem is lett volna probléma, azonban az ötlet kicsapta a biztosítékot a hadműveletekben résztvevők, illetve az abban elhunytak családtagjainál, és a bejelentéstől számított tíz percen belül többen tiltakoztak a program ellen, mintha egy igazán durva gazdasági megszorító csomagról adtak volna hírt. A leendő kiadó, a Konami ezt látván rögtön visszaszakozott, a játék fejlesztése pedig takaréklángon folyt tovább. Úgy tűnik, hogy a kezdeti elutasítás megpecsételte a projekt sorsát, a legutóbbi hírek szerint a fejlesztőcsapatból sokakat elbocsátottak, és bár mostanában kaptunk egy közleményt, hogy a csapat lendülete töretlen, mi már nem fogadnánk nagyobb összegben a játék megjelenésére. A készítők amúgy kicsit változtattak a csomagoláson: mára már nem a véres küzdelmet emelik ki a játék legfontosabb elemeként, hanem az emlékállítást és a történelmi esemény megismertetésének lehetőségét. A Konami visszalépése után az Atomic érdekes sajtóközleményt adott ki, melyben azt a kérdést feszegette, miszerint vajon a játékkészítők csak a high-tech szórakoztatás iparosai, vagy inkább olyan kiválasztottak, akik egy egészen új úton mutathatják be a történelmet. Szerintük ugyanis a Six Days in Fallujah kiváló eszköz lenne a történtek megismertetésére, sőt a traumák gyógyítására is.«

»HÍREK«

«Budapest

JÁTÉK: Nos, ha valamiben, hát ebben biztosan jobb a helyzet a fővárosban: Dunát lehet rekeszteni a különböző szakboltokkal, hipermarketekkel és bevásárlóközpontokkal, ahol minden csak utánanézés és pénz kérdése.

UTAZÁS: Budapesten utazni legendásan borzasztó. A távolságok ugyan nem kétségbeejtők, de a „lehetőségek", amik elméletileg a helyváltoztatást szolgálják, nos, minimum nem európaiak...

PROGRAMOK: Na, ebben aztán nincs hiba: ha valakinek nem jön be a cikk írásának pillanatában is tartó Sziget, ezernyi egyéb más akad, amivel el lehet ütni az időt – mozi, múzeum, uram bocsá' egy kocsma.

Vidék»

JÁTÉK: Vidéjen a nagyobb városokban általában minden kapható, ami fent Pesten, de ha valaki nem egy minimum negyvenezres városban él, annak okoz azért egy kis kihívást egy-egy kevésbl ismert cím beszerzése – ilyenkor kell persze a net...

UTAZÁS: Már-már azt mondanánk, hogy Magyarországon utazni jó, ha nem rendelkeznénk rokonokkal az ország minden pontján – vonat, busz, autó, egyre megy, a lényeg, hogy egy óra után mindig arra jutunk, kár volt elindulni...

PROGRAMOK: Talán ez csak a budapestiek képzelgése, de az biztos, hogy ami nyüzsgés hiányzik, azt pótolja a nyugalom. Ráadásul egy két éve folyó Balaton-felvidéki túra alapján azt mondhatjuk, hogy akárhová is téved az ember itthon, mindig van mit csinálni.

+!

Jól látjátok, nem tudtunk igazán dönteni, illetve inkább azt mondjuk, ez az egyetlen helyes döntés: bárhová is sodorja az egyszeri játékost a sors, Magyarországon csak jó helyek vannak. A csajok például mindenhol ugyanolyan szépek...

+!

A játékvilág legjobban őrzött titka

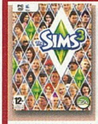
Valaha volt egy játék, amit ma már senki sem ismer. A Punch Out!! NES és SNES konzolokra jelent meg, és ahogy az a mellékelt képen is látszik, egy mai szemmel meglehetősen kezdetleges boxjátékról beszélünk. Makato Wada, aki annak idején részt vett a játék NES-ről SNES-re történő portolásában, egy interjúban elkotyogta a titkot, ami 22 éve nyomta a lelkét. A játékban ugyanis beépített csalás volt: az egyik legdurvább főellenfélnél, Bald Bullnál a közönség soraiban látszólag véletlenszerűen villannak a vakuk, azonban a veterán fejlesztő elmondása szerint igenis volt rendszer a felvillanásokban. „A jobb oldalon mindig akkor volt vakuzás, amikor Bald Bull ütni készült – ha a játékos ilyenkor ütött, hatalmasat sebzett." Arra a kérdésre, hogy miért várt több mint két évtizedet a titkos információ közlésével, Makato csak annyit mondott: kereste a legjobb alkalmat, ami csak most jött el.«

»Lead and Gold Gangs of the Wild West

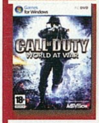
»fejlesztő: Fatshark
»kiadó: n.a.
»megjelenés: n.a.

Bár mostanában a Call of Juarez kicsit csitította a vadnyugati játékok iránt érzett olthatatlan vágyainkat, azért mindig öröm, amikor egy újabb, ebben az érában elhelyezett programról adhatunk hírt. Itt az ideje hát, hogy újra a derekunkra (és a combunkra) kötözzük a hatlövetűt meg a töltényövet, mert a Fatshark kezei alatt már mozog a Lead and Gold: Gangs of the Wild West. Első blikkre annyi látszik, hogy a készítők rengeteget játszottak a Team Fortress-szel, hiszen bár a Lead and Gold harmadik személyű lövöldözést biztosít majd, hangulatában a TF-ben megszokott sebességet és őrültséget hozza majd, és a mellékelt képek alapján mi azon sem lepődnénk meg, ha az ott megszokott kasztalapú szereplőket is megkapnánk (vagyis lesz majd pisztolyhős, mesterlövész, késdobáló, bárzongorista...). Bár a fejlesztők egyelőre nem osztották meg a világgal, hogy milyen platformokra is készül a játék, annyi biztos, hogy a kész terméket csak digitális úton, letöltéssel szerezhetjük majd meg. A körülmények arra engednek következtetni, hogy PC-s és Xbox 360-as változatra számíthatunk, mi speciel a Steam és az Xbox Live rendszerét tartjuk elképzelhetőnek a közvetítő közeg szerepében. A játékmenetről sokat egyelőre nem tudni, csak azt, hogy csapat alapon megy majd az öldöklés, a gép vagy egymás ellen.«

TOP 10
»MAGYARORSZÁG«
08.03 - 08.09

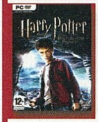


The Sims 3
Az igazán elkeserítő ebben az egészben az, hogy az egyetlen játék, ami leszoríthatja a Sims 3-at a dobogóról, az a Sims 4
PCG 09.07 »88%«

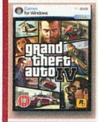


Call of Duty: World at War
Az életszimulátort közvetlenül követi a gyilkolásszimulátor – mondjon bárki bármit, de ez a játékipar egyik szépsége.
PCG 08.13 »90%«

WoW: Wrath of the Lich K.
Nyugalom, kedves WoW-rajongók, a visszaesés csak átmeneti. Úgyis jön a 3.2.2-es patch, és minden visszaáll.
PCG 09.07 »97%«



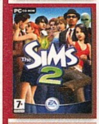
Harry Potter atHBP
A film borzasztó volt, de ez sem rettentette el a (már nem is olyan) kis varázslótanonc rajongóit a vásárlástól.
PCG 09.09 »65%«



GTA IV
Kelet-európai gyilkos menni Amerika: az öldökléssel vegyített barátkozás-játék ismét felfelé tör a hazai eladási listákon
PCG 09.01 »97%«

Euro Truck
A játék hatodik helyezése a legfényesebb bizonyítéka annak, hogy kiskorában mindenki kukásautót szeretett volna vezetni
PCG XX.XX »XX%«

Counter-Strike: Source
Tékezdőn kempelnek, vigyázz, bal perin viszik el a kisházban a bombát... CT-rush kellene ide, akárki megmondja.
PCG 04.12 »87%«



The Sims 2 DVD
Valami rosszul értelmezett múltidézés lehet ez, semmi más – ugyan miért vennék meg ennyien a második részt...?
PCG 04.10 »95%«

Spore
Egy új tudományos elmélet szerint a Spore finom utalás az univerzum alkotóitól nekünk, embereknek.
PCG 08.11 »85%«

C&C: Red Alert 3
Most érdemes bevásárolni Red Alert 3-ból, mert jön a C&C 4, ami már nagyon nem az eredeti érzést hozza el...
PCG 08.13 »66%«

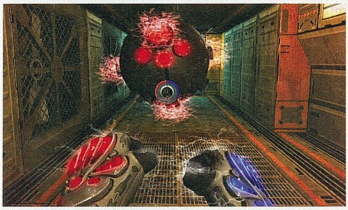
Starcraft II sajnos csak 2010-ben

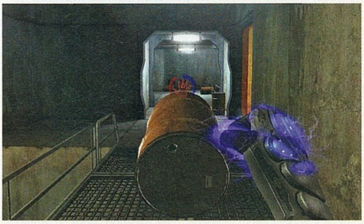
Bár az előző számunkban már sejtettük, hogy veszélybe került a 2009 végi megjelenés, azért bíztunk abban, hogy a Blizzard most az egyszer nem lesz hű önmagához, és időben kiad egy játékot. Na, ebben reménykedni annyi értelme van, mint a kemotoxnak a zerg ellen: immár hivatalos, hogy a játék 2010 első felénél korábban semmiképp sem jelenik majd meg. Jobban belegondolva persze egyáltalán nem meglepő a késés, figyelembe véve például, hogy a több hónaposra tervezett bétateszt még el sem kezdődött, holott az eredeti elképzelések szerint mára talán már be is kellett volna fejeződnie. Ha túltesszük magunkat a bejelentés okozta csalódáson, és hideg fejjel végiggondoljuk a dolgokat, akkor azért nem csak a hír rossz oldalát látjuk majd: kicsit ugyan később jön ki a játék, de a Blizzardtól megszokott minőség továbbra is kárpótol minket ezért.«

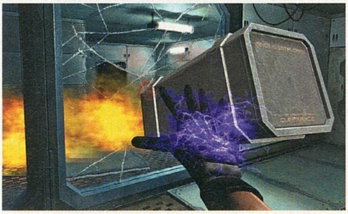
»Twin Sector

»fejlesztő: Headup »kiadó: DnS »megjelenés: 2009. 09.

A frissiben alakult német fejlesztőcsapat nem rágódik sokat az első termék piacra dobásán, hanem minden további ciráda és vargabetű nélkül kiadja a Twin Sectort, egy kifejezetten a PC-s közönség igényei szerint kialakított FPS-t, amiben a legnagyobb szerepet a fizika kapja. A posztapokaliptikus világban játszódó kerettörténet szerint az emberiség megmaradt tagjai speciális kamrákban, mesterséges kómában fekve várják, hogy újra élhető legyen a Föld. Mi Ashley Simms szerepét kapjuk majd, akit egy szép napon O.S.C.A.R., a kómaállomás mesterséges intelligenciája azzal ébreszt föl, hogy ő az egyetlen, aki az adott központban túlélte az altatást, ráadásul ha nem akarja, hogy a föld-alatti bunkerrendszer többi termében elhelyezett népesség is bekrepáljon, az előtte álló tíz órát érdemes jól beosztva arra felhasználni, hogy megmentse őket (például a sérült generátor megjavításával). Természetesen nem lesz egyedül, és néhány óra múlva már azt kívána, bárcsak ő se ébredt volna fel... A fő történeti szálra összesen 15 pálya kerül felcsomózásra, és a HAVOC motor segítségével modellezett élethű fizika ad majd apropót a különböző fejtörőknek és harcoknak. A képek alapján különböző kesztyűk segítségével lesz hatalmunk Newton egyes törvényei felett, és az ellenfeleket nem fegyverekkel, mint inkább rögtönzött fizikai kísérletek segítségével kell majd legyőznünk. A Penumbra-trilógia egyszer már sikerre vitte ezt a receptet, miért ne sikerülne ez ismét valakinek.«

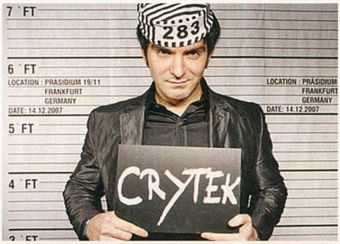






»A Crytek otthagyja Németországot?

Úgy tűnik a közelmúltban a német politika egyes szereplőinek még a szokottnál is messzebbre gurult a gyógyszere: tovább szigorítanák ugyanis azokat az amúgy sem túl engedékeny és elnéző törvényeket, amik a videojátékok forgalmazását szabályozzák német földön. A legutóbbi hírek szerint akad olyan politikus, aki szerint egyszerűen be kellene tiltani az erőszakos játékokat – és most hagyjuk, hogy az eddigi szabályozás a zöld vérrel mennyit is ért, és mi értelme tovább szigorítani a törvényeket az Európai Unió határtalanságа és a torrentezés napjaiban. A lényeg az, hogy Cevat Yerli, a Crytek alapítója bejelentette: ha átmegy a törvény, a világhírű cég nagy szívfájdalommal ugyan, de elköltözik Németországból. „Az akciójátékok betiltása valójában az őket megalkotó művészek ellehetetlenítése. Ha a német kreatív közösség nem vehet részt a jövő egyik legfontosabb modern művészetének alkotó folyamatában, akkor a Crytek nem tehet mást, mint hogy más országba helyezi át székhelyét." A Far Cry és a Crysis fejlesztője nem az egyetlen cég, aki tiltakozását fejezte ki a készülő szabályozás ellen (a neten van olyan petíció, amit 60 000-nél is többen írtak alá), hiszen a törvények szerint a jövőben nemcsak az erőszakos játékok terjesztése, de azok fejlesztése, gyártása és sokszorosítása is jogellenes lesz. „A német fejlesztők kemény munkával igen szép helyet vívtak ki maguknak a játékgyártás színpadán – a német törvényhozás pedig ezt a helyet sodorja veszélybe azzal, hogy megbélyegez egy olyan szórakozási formát, amit a világon mindenhol máshol veszélytelennek és biztonságosnak ítélnek meg."«



»Újra védjegy alatt a klasszikusok

A cím kicsit túlzás, hiszen nem minden játékipari klasszikus neve után került oda a TM (trademark) jelzés, de az Electronic Arts a közelmúltban újra levédette a Wing Commander, a Populous, a Theme Park és a Road Rash játékokat. Tekintve, hogy ezek mindegyike elég nagy sikert aratott a maga idejében, és hogy aktualitásukat és erejüket a mai napig nem vesztették el, nem kizárt, hogy az EA-nek a jogvédelmen túl is érdeke, hogy ne váljanak abandonware-ré, vagyis az idő múlása okán szabadon terjeszthető szoftverré a felsorolt játékok.«

Bobby Kotick nem a közönségdíjra hajt

Mindenkivel előfordul, hogy rossz döntést hoz, hogy téved, vagy hogy egyszerűen csak hülyét csinál magából, emberek vagyunk, és tévedni emberi dolog. Azonban amit Bobby Kotick, az Activision vezérigazgatója művel, az lassan kiérdemli a politikai öngyilkosság megnevezést, mondjuk mindezt a közismert tény ellenére, hogy Kotick volt az, aki kihúzta csőd szélén álló kiadót a csávából. Az úriember idén egyszer már alaposan elrúgta a pöttyöst a játékosoknál azzal, hogy annak ellenére indított pert az Activision és a Blizzard összeolvadásánál elkaszált Brütal Legend fejlesztői (és a játékot felkaroló EA) ellen, hogy a két kiadó egyesülésekor kerek perec elmondta: ha rajtuk múlik, a játék sosem jön ki, így aztán viheti a jogot, aki csak akarja. Aztán kiszivárgott egy belsős konferenciahívás közben ellőtt poén is, miszerint ha tehetné, még feljebb srófolná a játékok árait, hogy a mostaninál is jobban szaladjon a szekér. Ezt még csak-csak lenyelnénk, nem lehet mindenki született humorista, azonban amikor az Activision hivatalosan is bejelentette, hogy a Modern Warfare 2 dobozán a 60 dolláros árcímke lesz a megfelelő a megszokott 50-es helyett, elszabadult a pokol. A 10 dolláros emelést igazából tényleg semmi sem magyarázza, az ActiBlizz egyenként akármelyik játékából is bőven megél: a Modern Warfare első epizódja időközben elérte a 14 milliós eladott példányszámot, vagyis finoman szólva is busásan megtérült minden egyes befektetett cent, és akkor a WoW mindent elsöprő népszerűségét még nem is említettük. Ráadásul az Activision első embere olyan bicskanyitogató stílusban kezeli az egész kérdést, hogy nem meglepő, ha a netszerte meghirdetett bojkottra pillanatok alatt több ezren bólintottak rá (sokat segített amúgy az a tény is, hogy a konzolos változat ára akár a 100 dollárt is elérheti). Az igazi szaftos fordulat azonban csak most jön. Már lenyugodni látszottak az indulatok, mikor napvilágot látott egy érdekes adat: Robert „Bobby" Kotick 2008-as fizetési adatai. Ezt látva nyugodtan mondhatjuk, hogy egy ember biztosan megveszi majd az MW 2-t, legyen az akármennyire is drága – 15 millió dolláros éves jövedelemmel az ember könnyen viccel.«

»Azt beszéli már az egész ipar...

A Lucasarts a közelmúltban jelentette be, hogy felújítja klasszikusait. A közelmúltban felreppent pletykák szerint a 90-es években hatalmas sikert arató X-Wing és Tie Fighter is ezek között lesz. Bár hivatalos forrás nem erősítette meg a hírt, bizakodásra ad okot a tény: a játékok annyira jók voltak, hogy elég lenne a grafikát frissíteni.«

»50%«

John Riccitiello egy interjúban elmondta, hogy az EA tele van olyan játékkal, amik sorozatként kezelhetőek. Ez a kisebbik hír, mindannyian ismerjük az EA üzleti stratégiáját, amit mások csak mint „erőszakos fejés" emlegetnek. A lényeg, hogy ugyanebben az interjúban kiderült: bár még nem készül, lesz Medal of Honor folytatás!«

»80%«

Ha egy közepesen híres színész önéletrajzát bizonyítéknak vehetjük, akkor bizonyítékaink vannak arra, hogy készül a Hitman 5: Mark Sloan ügynököknek fenntartott internetes adatlapján ugyanis az olvasható, hogy az úriember részt vett a Rocksteady fejlesztésében készülő játék szinkronmunkáiban.«

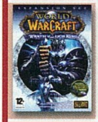
»90%«

TOP 10 »ANGLIA«

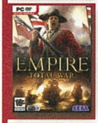
07.13 – 07.20

The Sims 3
A járvány világméretű, sőt, ha egyszer egy idegen faj támadja meg a Földet, ez lesz a vírus, amivel elpusztítjuk az anyahajót.
PCG 09.07 »88%«

Football Manager 2009
Ha valaki biztos megélhetést akar a briteknél, fejlesszen focimenedzser játékot – esetleg ötvözze a meglévőt a Simsszel.
PCG XX.XX »XX%«

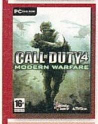


WoW: Wrath of the Lich K.
Bár Kínában tovább áll a bál, a derék brit honpolgárok erről tudomást sem vesznek: hónapok óta dobogón a WotLK.
PCG 09.01 »97%«



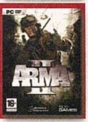
Empire: Total War
Valószínűleg a régmúlt dicsőségét próbálják újra átélni azok az angolok, akik az Empire: Total Wart veszik le a polcról...
PCG 09.05 »92%«

Warhammer 40k: DoW II
A helység kalapácsa Petőfi tollából hasonló, mint a Dawn of War II – szegény angoloknak erről fogalmuk sincs...
PCG 09.04 »89%«

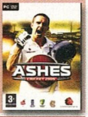


CoD: Modern Warfare
A multiplayer erejének újabb bizonyítéka: 14 millió eladott CoD 4, és még mindig a listán a játék.
PCG 09.05 »92%«

GTA 4
Nico Bellic természetesen nem csak itthon népszerű, a csatorna túloldalán is gyilkolnak, bil iárdoznak és dartsoznak vele.
PCG 09.01 »97%«



ArmA II
A brit egy militáns nép, ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az ArmA II előkelő helyezése a heti toplistán.
PCG 09.09 »80%«



Ashes Cricket 2009
A krikettnek mi sem a szabályait, sem a nagy sztárjait nem ismerjük, de ettől még el tudjuk képzelni, hogy izgalmas játék...
PCG XX.XX »XX%«

Intern. Cricket Captain
... de hogy ennyire, az már nekünk is sok. Vajon az öt órai teát és India évszázados megszállását is modellezik?
PCG XX.X »XX%«

»Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

»fejlesztő: Tripwire »kiadó: 1C »megjelenés: n.a.

A Red Ochestra valószínűleg nem ismeretlen azok előtt, akik egy kicsit is tájékozottak a csapat alapú FPS-ekkel kapcsolatban. Az első rész egy Unreal modból nőtt ki önálló termékké, és a 2006-os megjelenésekor az egyik leginkább életszerű netes lövölde volt a piacon (valószínűleg ezért nem is kapkodták el a készletet, jelenleg olyan 400 000 eladott példánynál jár a játék). Nem volt például célkereszt, csak a fegyver optikájával vagy célgömbjével foghattuk be az ellenséget, és a járműves harc is igényelt némi gyakorlást. Nos, a hagyományokkal (az Unreal-örökség jegyében Unreal-motorral) nem szakítva érkeznek Sztálingrád hősei, és az első képek alapján az engine-től megszokott minőséget kapjuk a Red Orchestra 2-ben is. A fontosabb újítások közül érdemes megemlíteni, hogy az igazán jól teljesítő játékosok Hero, azaz hősi státuszt kaphatnak, ami mindenféle játékmenetbeli előnyt ad majd: egyrészt ha valaki Hero, azt látja majd az ellenség is, hogy alaposan frászt kapjon tőle, másrészt pedig a kitüntetéssel olyan fegyverek és felszerelési tárgyak válnak elérhetővé, amik mások számára rejtettek maradnak. Érdekes ötlet a fedezékrendszer beépítése is, az első hírek alapján nemcsak arra lesz lehetőségünk, hogy lebukjunk illetve hogy bebújjunk mindenféle tereptárgy mögé, de akár anélkül is kilőhetünk majd, hogy a fejünket kidugnánk a tűzvonalba (nyilván alaposan lecsökkentve ezzel a halálos találatok arányát). Az egyes pályákat a sztálingrádi csata leghíresebb helyszíneiről mintázzák majd, így előre láthatólag átkelünk majd a Volgán, megküzdünk a Dzserdzsinszkij traktorgyár romjai között, és minden bizonnyal a Mamajev Kurgán dombjain is kapunk majd pár fejest. Ebben segít majd az újratervezett fegyver- és ballisztikai modellezés, a vezetők számára elérhető irányítási mód (megadhatjuk a többieknek, hogy hova lőjenek), illetve az egyelőre nem részletezett morálrendszer is. Attól nem félünk, hogy a Red Orchestra 2 átalakítaná majd a már megszokott Battlefield-Counter-Strike élvonalat, de az biztos, hogy beáll a kevésbé sikeres, de annál jobb játékok sorába.«

»Még csak negyven

Annak ellenére, hogy a közvélekedés kezdi elfogadni a számítógépes játékokat, és hogy manapság már inkább a megtűrt kategóriába tartozik a dolog, mintsem a tiltottba, azért időnként egy-egy felmérés visszaránt minket a rögös valóságba. Sokak számára például meglepő lehet, hogy a közhiedelemmel ellentétben az amerikai háztartásoknak csak mintegy 40%-a rendelkezik valamilyen játékkonzollal. Megnyugtató lehetne a kutatás másik adata, mely szerint 71% rendelkezik PC-vel, de sajnos az Egyesült államok nem a PC-s játék fellegvára, így inkább maradjunk a sokkal jellemzőbb konzolos résznél (már csak azért is, mert félő, hogy a PC kategória ezúttal a játékra csak erős kompromisszumokkal alkalmas Mac eladásait is tartalmazza). Ez a negyvenes tehát azt jelenti, hogy a háztartások 60%-a vagy nem engedhet meg magának egy játékgépet, vagy (és ez a rosszabb) továbbra is azt gondolja, hogy a játék egyenértékű a dohányzással és az alkoholipari termékek megvásárlásával. Sajnos ez utóbbi feltételezést erősíti az a tény, hogy ugyanezen felmérés szerint a HD felbontásra képes tévék elterjedtsége egy év alatt 18%-kal nőtt, vagyis a pénz megvan, csak másra költik az emberek. Összességében tehát elmondható, hogy bár a játékvilág megítélése sokat javult az elmúlt években, még mindig van mit tenni annak érdekében, hogy az emberek modern művészetként, és ne luxusként gondoljanak a különböző játékszoftverekre és platformokra.«

Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition

»fejlesztő: LucasArts »kiadó: LucasArts »web: www.lucasarts.com

Az erő velünk van!

Éppen egy éve, hogy a PC Guru hasábjain megemlékeztünk az egyik leghangulatosabb Star Wars-játékról, amely akkor még csupán konzolokon volt elérhető. Az elmúlt tizenkét hónap során persze nagyot fordult a világ, és a LucasArts néhany hete bejelentette a program bővített változatát, ezúttal PC-re is...

»Neked nem tanították meg a szüleid, hogy egy Sith lovaggal nem túl okos dolog újat húzni?

Mielőtt belevágnánk a szaftos részletekbe, érdemes tisztába tenni a gyereket, azaz jelen cikkünk alanyát, a Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition-t. Ami a legfontosabb ezzel a címmel kapcsolatban, hogy nem egy vadonatúj játékkal van dolgunk, nem egy második rész érkezik, hanem a tavalyi év folyamán megjelent program bővített újrakiadása. A játék ismét meg fog jelenni a next-gen konzolokra, és hála az erő világos oldalának, végre a PC-s társadalom is magához ragadhatja a valaha készült leghangulatosabb Star Wars játékot. Mivel a konzol-exkluzivitás miatt sokan ignorálták a Csillagok Háborúja-univerzum eme digitális fejezetét, most az alapoktól ismét átvesszük, hogy mit várhatunk az információink szerint még az idén megjelenő alkotástól.

VALAHOL, EGY MESSZI-MESSZI GALAXISBAN...

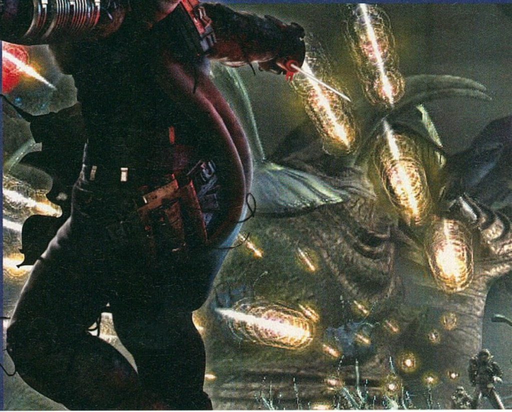
A program erényeinek és hiányosságainak részletes elemzése előtt érdemes kicsit elidőzni az alapoknál, esetünkben a történetnél, kezdésnek pedig helyezzük el a sztorit a Star Wars-kánon idővonalán. A cselekmény kiindulópontja a két filmtrilógia közé esik, és ha egészen pontosan szeretnénk meghatározni az időpontot, akkor azt kell mondanunk, hogy az Episode IV-et megelőző pár évben járunk, az egyre vészjóslóbb Birodalom elleni lázadás megszületésének hajnalán (amihez természetesen nekünk is lesz némi közünk). Darth Vader ekkor már a Császár legerősebb, teljhatalmú katonája, kinek nevét galaxisszerte rettegik az elnyomott népek. Említettük, hogy a valaha készült leghangulatosabb Csillagok háborúja-játékkal lesz dolgunk, s ez bizony nem túlzás, ti is érezni fogjátok a speciális atmoszférát, mikor a program betöltését követően a legelső pályán az erő sötét oldalát választó, már fekete páncéljában pompázó Anakin Skywalkert irányítva kell végigrombolnunk a wookie-k lakta Kashyyyk bolygót. Már itt szembesülni fogunk a játék rengeteg előnyével, a lehengerlő grafikával, az élethű fizikával, az erőből fakadó képességekkel, de a legfontosabb mégis a hangulat lesz. Darth Vader irányítása sosem volt még ennyire élvezetes mint most, köszönhetően annak, hogy ezúttal ereje teljében kerül majd a kezeink közé. Az oktatópályának is beillő kalandban nem lesz más dolgunk, mint átverekedni magunkat a szőrös melákok tengerén, hogy aztán egy renegát Jedibe fussunk. A párbaj persze elkerülhetetlen, a végkimenetel sem kétséges, de ami ennél sokkal fontosabb, hogy Vader egy olyan fiúra bukkan, aki az erő segítségével képes magához ragadni a Sötét Nagyúr fénykardját. Ez az apró gyerkőc a játék főszereplője, a mi leendő karakterünk, az ifjú, aki a galaxis egyik utolsó Sith lovagjának titkos tanítványa lesz...

»A játékban még egy Sharlack gyomrába is eljuthatunk, sőt, ha igazán kegyesek vagyunk, akkor még fel is szabadíthatjuk a meglehetősen furcsa rabigába hajtott szörnyet...«

SÖTÉT UTAKON

Lévén Star Wars-játékról van szó, a Lucasarts igen komoly erőket fordított a történet kidolgozására, és túlzás nélkül állíthatjuk, hogy sikerült is egy, az új trilógiát szégyenben hagyó, fordulatos és emlékezetes momentumokkal tarkított cselekményt összehoznia. Kalandjaink során nem csupán teljesen új helyszínekkel és szereplőkkel fogunk találkozni, de az igazi bravúr abból következik, hogy az új sztorivonal tökéletesen illeszkedik az eddig ismert eseményekhez, gyakorlatilag felvezeti a New Hope című epizódot, sőt, a végére a Force Unleashed szorosan össze is kapcsolódik az eredeti trilógia első részével, hiszen alkalmunk lesz személyesen találkozni Leia Organa hercegnővel, és a lázadás további prominens alakjaival. Mivel nem vagyunk a spoilerek hívei, így a rátok váró kalandokból nem lőnénk el egyetlen kulcsfontosságú momentumot sem, csupán annyit jegyeznénk meg, hogy már csak a sztori miatt is érdemes lesz nekifeküdni játéknak, ugyanis a Force Unleashed sokkal erősebb

»És akkor most jól kiszívom belőled az összes áramot. Bocs, de nincs a közelben konnektor.



A VISZONTLÁTÁS ÖRÖME...

A Star Wars univerzum már a popkultúra része és nehezen találni olyan embert a földgolyón, aki ne tudna hozzászólni valamilyen módon a Csillagok Háborúja világához. Mindannyiunknak vannak emlékei a szériával kapcsolatban, éppen ezért örülünk, mikor egy-egy újabb fejezet felbukkanásakor ismerősökbe botlunk.

»BAIL ORGANA

Leia Organa mostohaapja, aki a nevére vette a Skywalker ikrek leány tagját, hogy megvédje őt a Birodalom haragjától. Feltűnése a játékban meghatározó pillanat, egyben a lázadás megszületésének egyik kulcspillanata. Mindig öröm az igazi hősök szemébe nézni...

»A CSÁSZÁR

A Birodalom uralkodója, igazi cselszövő, nála gonoszabb figurát aligha hordott a hátán a sci-fi filmek világa. Képes volt megrontani az angyali Anakint és egész bolygókat törölt el a galaxis felszínéről. Felbukkanása általában mindig valakinek a halálához vezet, és elmaradhatatlan kellék az ördögi kacaj és a vörös villámok eregetése. Ezért szeretjük őt.

»A HALÁLCSILLAG

Némileg kakukktojás, de mégsem mehetünk el szó nélkül a valaha kitalált legizgalmasabb és leghatalmasabb fegyver mellett. Ugyan Luke Skywalker kétszer is elpusztítja, a szívünkből mégsem tudja kitörölni az öreg Halálcsillagot. Éppen ezért mindig igazi öröm visszatérni a zord romboló falai közé...

Star Wars hangulattal bír, mint az új trilógia – arról nem is beszélve, hogy itt nem tudjuk mi vár majd ránk, a játék elején maximum sejtéseink lehetnek a háttérben húzódó motivációkról és a tőlünk független eseményekről.

AZ ERŐ HASZNÁLATA

Most, hogy már túl vagyunk a felvezetésen, rátérhetünk a program mindenkit érdeklő részére, azaz arra, hogy pontosan milyen játékmenet vár ránk a Force Unleashed keretében. A Lucasarts által kiadott információkban semmilyen utalást nem találunk arra, hogy bármit változtattak volna az eredeti képleten (leszámítva a bővítményeket, de erről később), így biztosak lehetünk benne, hogy játékélmény szintjén ugyanazt kapjuk, mint egy éve a konzolosok, és az eltelt közel egy év arra enged következtetni, hogy a portolással sem lesz baj, hiszen ennyi idő elég kell, hogy legyen egy tisztességes PC-s átirat elkészítéséhez.

A program külső nézetes akciójáték, egyetlen karaktert, a titkos tanítványt irányíthatjuk, és a ránk váró küldetések során csakis az erőre és a fénykardunkra támaszkodhatunk. A feladataink szinte minden esetben egy új környezetbe fognak kalauzolni minket, így a meglehetősen sajátos flórával és faunával rendelkező bolygókon keresztül egészen a szeméttelepként funkcionáló planétákig eljuthatunk. A Star Wars-univerzum mindig is híres volt sajátos járgányairól és technikáiról, így ezúttal sem maradhatnak ki a felhozatalból a különböző űrjárművek és bázisok sem, sőt, olyan korábbról már ismert helyekre is ellátogatunk majd, mint a Halálcsillag, a Hoth fagyos felszíne, vagy éppen a Tatooine homokbuckái között megbúvó Hutt-palota. Vizuális változatosságra tehát nem lehet panasz, ellenben már most felhívjuk a figyelmeteket arra, hogy a játékmenetre ugyanezt már nem lehetne ráfogni: a Force Unleashed színtiszta akciójáték, abból is a kicsit monotonabb fajta. Hogy miért mondjuk ezt? A dolog roppant egyszerű: minden egyes pályán ugyanaz lesz a feladatunk, el kell jutnunk az elejéről a végére (közben számos ellenséges egyedet kell eliminálnunk), s ha ez utóbbi megtörténik, akkor ott meg kell küzdenünk egy főellenféllel – lényegében ennyi, ez ismétlődik minden egyes új küldetésben.

Be kell látnunk, hogy ez azért nem hangzik olyan bíztatóan, ám ezen a ponton ismét fel kell elevenítenünk egy fontos dolgot, amit már az elején is említettünk. A játék ugyan nem hibátlan, de ettől függetlenül még mindig a leghangulatosabb Star Wars-program. Na de ha a játékmenet ennyire egyszerű, akkor vajon honnan jön a sokat emlegetett atmoszféra? – tehetnénk fel a kézenfekvő kérdést. A válasz nem bonyolult, de talán meglepő, a játék lelke ugyanis a „mélyben" megbúvó technika. Kulcsszavaink ezúttal az Euphoria és a Digital Molecula Matter (DMM) – míg az előbbi a mesterséges intelligenciát és a fizikai motort (ami a sokat bizonyított Havok) köti össze, addig az utóbbi a pályán található tárgyak és karakterek egyedi tulajdonságaiért felel. Érthetően fogalmazva, az Euphoria segíti elő, hogy a környezet reagáljon a cselekedeteinkre, míg a DMM-nek köszönhető, hogy ezek a reakciók pályaelemenként és karakterenként másképp csapódnak le. S hogy miképp működik ez a gyakorlatban? Vegyünk egy egyszerű példát: Sith-lovagként megvan az a tulajdonságunk, hogy az erő segítségével félrelökhetünk tárgyakat, ha ezt megtesszük akkor a fenti technikáknak köszönhetően a környezet reagál a cselekedetünkre, azaz a szabadon álló tereptárgyak elmozdulnak, a növények meghajlanak, az emberek elrepülnek – méghozzá mindegyik másképp és más irányba, hiszen mindany-

ISTENI MUZSIKÁK

HA STAR WARS, AKKOR MINŐSÉG

Hosszú évekkel ezelőtt John Williams igazán maradandót alkotott a Star Wars széria zenéjével, és az a minőség, amit a híres zeneszerző akkor létrehozott, újabb és újabb generációkat ihletett meg. Talán éppen ezért van az, hogy ha Star Wars játék készül, annak a zenéjében nincsen hiba. Így van ez ezúttal is, hiszen a játék hangulatának jelentős részét a háttérben szóló muzsikák adják.

»A korodhoz képest egész jól táncolsz, öreg. Mutasd csak megint az előbbi figurát...

»Na tessék, a semmi fölött lebegve máris nem olyan nagy a szád...

»SZÓRD A VILLÁMOKAT«

A játék legerősebb „fegyvere" a villámok szórását előhozó képességünk, ha a maximumra fejlesztjük a szintlépések során, akkor nem nagyon lesz senki, aki sokáig az utunkat állná. És ez még a Birodalom Császárára és az ő tanítványára, Lord Vaderre is igaz...

»PÁRBAJBAN PÁRATLAN«

Minden fejezet végén alkalmunk lesz egy igazi fénykardos párbajra, ilyenkor le kell gyengítenünk az ellenfelünket, hogy aztán a felvillanó gombok időben történő lenyomásával adjuk meg a végső kegyelemdöfést az aktuális ellenfelünknek.

»TASZÍTSD EL ŐKET«

Olykor előfordul, hogy a túlerő még egy Sith lovagnak is problémát okoz, ilyenkor célszerű egy kis levegőhöz jutni, aminek a legideálisabb módja, ha egy hatalmas erőgömböt hívunk életre, ami messzire taszítja a körülöttünk sertepertélő ellenfeleket...

»EMELD A MAGASBA«

A játékban szinte minden tereptárgyat felemelhetünk, ami pedig a levegőben van, az már fegyver. Egy mesterlövész nem hagy nyugodni a magasból, fogj meg egy dobozt és vágd hozzá, ezek után kisebb gondja is nagyobb lesz annál, hogy rád lövöldözzön. Már persze ha életben maradt...

nyian egyedi fizikai tulajdonságokkal rendelkeznek. A technika tehát impresszív, a végső kérdés már csak az, hogy a fenébe lesz ebből nagybetűs hangulat? A válasz a karakterünk képességeiben rejlik, ugyanis soha nem volt még annyira élethű és élvezetes az erő használata, mint a Force Unleashedben. Képzeljétek el azt az érzést, mikor a rátok rontó rohamosztagosok közé az erő segítségével bedobtok egy robbanó ládát és a detonáció hatására a szerencsétlen katonák a szélrózsa minden irányába repülnek. Vagy mikor kinyúltok az erővel, megfogtok egy éppen elétek kerülő áldozatot, és messzire röpítitek. Vagy mikor egy mellettetek suhanó TIE fightert kaptok el, és vágjátok a földhöz, vagy mikor egy Csillagrombolót passzíroztok a bolygó felszínébe. Nem vicc, mindez a játék része, és ti képesek lesztek ezekre a cselekedetekre, végre használhatjátok az erőt, és elmerülhettek a sötét oldal gonosz praktikáiban. Hiába önismétlő a játékmenet, az erőben rejlő lehetőségeket egész egyszerűen nem lehet megunni. Nincs annál eufórikusabb érzés, mint mikor pusztán az erő használatával terítetek le egy dühös rancort vagy egy kétlábú lépegetőt, arról nem is beszélve, hogy nincs annál a jobb móka, mint mikor a kapálózó rohamosztagosokat a magasba emelitek, hogy aztán egy jól irányzott mozdulattal az ablaknak hajítva (ami természetesen azonnal betörik) kidobjátok őket az űrbe.

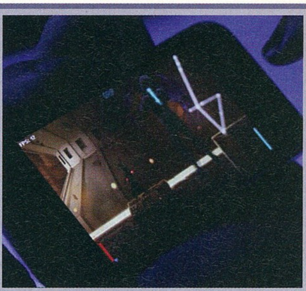
»A leghangulatosabb Star Wars játék érkezik a PC-inkre...«

TOVÁBBI SZÍNEK A PALETTÁN

Persze a fizika és az erő kapcsolata nemcsak a harcban hasznosítható, a játék békésebb pillanataiban is szükségünk lesz a speciális képességeinkre. Olykor tárgyakat kell majd mozgatnunk a továbbjutáshoz, ajtókat kell betörnünk az erő segítségével, hidakat kell teremtenünk némi rombolással, szóval tényleg igazi Sith lovagnak/Jedinek érezhetjük magunkat, és rengeteg lehetőségünk lesz, hogy kihasználjuk a mindent átitató erőt. Persze nem lesz minden elérhető azonnal, és hiába kóstolunk bele Darth Vader erejébe az első pályán, mikor a titkos tanítvánnyal elindulunk a kezdő küldetésünkre, a Sith-arzenál meglehetősen csekély hányadából válogathatunk majd. Persze nincs ezzel semmi baj, hiszen a folyamatos fejlődés javít kicsit a játék monoton voltán, az új lehetőségek némi változatosságot csempésznek a folyamatos pusztításba. Ahogy haladunk előre a pályákon és a történetben, a kiiktatott ellenfeleknek és a rejtett „ereklyék" felkutatásának köszönhetően rendszeresen szintet lépünk, és az ilyenkor kapott pontok felhasználásával három kategóriában tápolhatjuk egyre erősebbre a karakterünket. Egyrészt új kombókat vásárolhatunk a fénykardos küzdelmeinkhez, új képességeket nyithatunk meg (erőpajzs, fénykard eldobása, erőrobbanás...) és turbózhatjuk az egyes erőtulajdonságainkat (villámok, mozgatás, ilyesmi). A folyamatos fejlődés mellett arra is lehetőségünk lesz, hogy egy kicsit egyénivé tegyük a karakterünket, minden egyes pályán új

»AZ ERŐ IPHONE-ON IS VELED VAN«

Az iPhone érkezésével jóval komolyabban kezdtek el foglalkozni a játékfejlesztők a mobilportok készítésével, az Apple telefonjára lassan már minden nagyobb játék megjelenik (NFS, Spore, Civilization, Doom 3, stb). Így járt a Force Unleashed is, aminek bár mobilváltozata jóval primitívebb, mint az eredeti konzolos, mégis rendkívül szórakoztató és kellemes időtöltést ígér a nyaralás alatti estékre. A játékban Vader Nagyúr szolgálatában kell különféle feladatokat végrehajtanunk – akárcsak az eredetiben. De ezzel véget is érnek a párhuzamok, ugyanis mozogni nem tudunk, azt a karakterünk magától végzi. Ehelyett az erő manipulálása lesz a feladatunk, amit különféle ábrák képernyőre rajzolásával tehetünk meg. Ezekből az ábrákból létezik támadó és védekező egyaránt, több választási lehetőséggel. A beépített mozgásérzékelőt sajnos nem használja ki a program, de ettől függetlenül remekül működik a dolog. A játék jelenleg öt eurós áron kapható az Apple Store-ban, de várhatóan ez is lefeleződik a PC-s megjelenéssel egy időben, úgyhogy ha rendelkezünk ilyen készülékkel, akkor viszonylag olcsón juthatunk hozzá ehhez az egyébként kiváló programhoz.



kosztümöt kapunk, és a megnyitott ruhadarabok között később kedvünkre csemegézhetünk. Ezen felül még a fénykardunkat is változtathatjuk a pályán elrejtett extrák megtalálását követően – cserélhetjük majd a színét, sőt különleges kristályokkal még ilyen-olyan bónuszokat (nagyobb sebzés, jobb védekezés) is előcsalogathatunk az energiafegyverünkből. Ha pedig abszolút nem lennénk megelégedve hősünk fizimiskájával, akkor akár alakot is változtathatunk, az Ultimate Sith Editionben már olyan figurák is elérhetőek lesznek, mint Luke Skywalker, Obi-Wan Kenobi, Dokuu gróf, Jango Fett vagy akár maga C3PO – ez utóbbi karakter például meglehetősen viccesen néz ki, mikor fénykarddal a kezében ugrál a rá támadó ellenfelek között.

ULTIMATE SITH EDITION

Most, hogy ismerjük az alapokat, érdemes kicsit foglalkozni azzal is, hogy mégis miben lesz más ez a kiadás, mint az egy éve a boltok polcaira került konzolos változat. Nem olcsó marketing, ha azt állítjuk, hogy több és jobb lesz amit kapunk, hiszen a csomag nemcsak az alapjátékot fogja tartalmazni, hanem a konzolokra időközben megjelent kiegészítőket is, azaz extra skineket a hősünkhöz, és egy bónusz kalandot, amely a Coruscanton található ősi Jedi templomban játszódik. Persze ez még csak az a szelet, ami már most is elérhető a konzoltulajok számára. Ezen felül helyet kap még a lemezen az alapjáték „folytatása" is, ami igényel egy kis magyarázatot. Érdemes tudni ugyanis, hogy a konzolos verzióban a játék legvégén volt egy választási lehetőségünk, és a döntésünktől függően két különböző befejezése lehetett a történetnek. Az egyik finálé tökéletesen illik a Star Wars-kánonba, míg a másik generált egy alternatív Star Wars univerzumot, amiben egészen másképp zajlanak az események, mint ahogy azt mi anno a filmekből megismerhettük. Az Ultimate Sith Editionben található további két extra küldetés ebben az alternatív Star Wars-valóságban fog játszódni, azaz karakterünkkel lényegében újraírjuk majd a Star Wars világ történelmének egy részét. A Tatooine-csomagban a mindenki által ismert bolygóra kell majd ellátogatnunk, és itt alkalmunk lesz találkozni Obi-Wan Kenobival és Boba Fett-tel (természetesen nem ússzuk meg harc nélkül...), továbbá itt lesz lehetőségünk körbenézni Jabba palotájában is (ez az egység ősszel letölthető lesz az Xbox Live-ról és a PSN-ről). A második, „Infinities" néven emlegetett epizódban a Birodalom Visszavág idejébe ugrunk majd el, konkrétan a hothi invázió eseményeinek a közepébe, és az lesz a feladatunk, hogy végezzünk az ellenállás emblematikus figurájával, Luke Skywalkerrel. Ez az utolsó küldetés egyébként csakis az újrakiadásban lesz végigjátszható, a program korábbi verziójának tulajdonosai ehhez még DLC formájában sem juthatnak hozzá. Konzolon ugyan egy kicsit lehúzás szaga van a dolognak, hiszen egy máshol elérhetetlen rész miatt akarják az Xbox360 és PS3 tulajokkal újra megvetetni a játékot, de hozzánk, PC-sekhez tényleg egy meglehetősen meggyőző kiadás formájában érkezik a Force Unleashed. Viszont a pozitív információáradat sokak számára legfontosabb része, hogy ha lehet hinni a forrásoknak – figyelem, dobpergés! –, akkor az átlagnál jóval nyomottabb áron, nagyjából nyolcezer forintért lehet majd hozzájutni a bővített kiadáshoz. Ennyit pedig bőven megér ez a játék, s bár tényleg nem a változatosság csimboraszszójával van dolgunk, ettől függetlenül egy igazán jó Star Wars-programról beszélünk, amelynek tíz-tizenkét órás játékideje az extra tartalmaknak köszönhetően még tovább bővül, lényegében az USE kiadással immáron egy legalább tizenhat-tizenhét órányi tömény szórakozást magába foglaló játékkal gazdagodhatunk – ez pedig manapság nem kis fegyvertény.

»Több és jobb lehet, mint a tavaly megjelent konzolos verzió...«

»Úgy hallottam ősszel a hatalmas sál lesz a trend. Be is szereztem egyet.

»Mindig is a bögyödben volt Luke? Itt a vissza nem térő alkalom, hogy kiossz neki pár fülest

»Nem akarlak megbántani, de a hátraszaltó rajtad már nem fog segíteni...

SÖTÉT KÉRDŐJELEK

Nem minden arany, ami fénylik – tartja a mondás, és bizony a Force Unleashed esetében is vannak olyan kérdések, amelyeket ha megpendítünk, könnyen zavar támadhat az erőben. Esetünkben a legégetőbb probléma a PC-s futtatáshoz szükséges gépigény, ugyanis egy évvel ezelőtt a fejlesztők éppen azzal takaróztak, hogy azért nem jelenik meg személyi számítógépekre a programjuk, mert az Euphoria motort szinte képtelenség leneprogramozni a PC-k milliónyi hardverösszeállítására, és még ha sikerülne is, akkor ahhoz egy valóságos erőműre lenne szükség. Ehhez képest most itt vagyunk, jön a PC-s verzió, és kíváncsiak lennénk, hogy vajon mi változott az elmúlt pár hónap során. A Lucasartsnál a fiúk végül megtanultak igazán jól programozni, vagy korábban csak porhintés volt az egész? Őszintén szólva a válasz mellékes, legalábbis abban az esetben, ha az érkező portolás gépigénye nem fogja az egeket ostromolni. A kiadó már a bejelentés napján igyekezett cáfolni azokat az információkat, miszerint csak egy négyezer dolláros gépen lesz hajlandó elindulni a játékuk, mi pedig bízunk benne, hogy ez tényleg nemcsak egy üres ígérethalmaz, hanem a fejlesztők megtalálták a megoldást az ésszerű rendszerkövetelmények eléréséhez. Részünkről erősen bízunk abban, hogy a Lucasarts csendben tanult mások hibáiból, és nem követnek el egy olyan kapitális ballépést, mint a Rockstar a GTA4 kapcsán, hogy kihoztak egy olyan PC-s verziót, ami csak minden ötödik gépen volt hajlandó elindulni, és csak minden tizedikben teljes részletesség mellett...

»A Ultimate Sith Edition a Windows mellett Mac OS X-re is meg fog jelenni, így végre a Macintosh-t használó játékosok is elmerülhetnek az erő sötét oldalának rejtelmeiben.«

MÁR CSAK PÁRAT KELL ALUDNI

Ami bizonyosan jó hír mindannyiunk számára, hogy a Lucasarts még az idén a piacra kívánja dobni a Force Unleashed The Ultimate Sith verzióját, így – lévén lassan átlépünk az őszi hónapokba – már tényleg csak párat kell aludni és a kezünkbe vehetjük ezt a nem mindennapi alkotást, amely lehengerlő történetével, filmszerű jeleneteivel, kiváló muzsikájával, káprázatos grafikájával és akciódús, erőközpontú játékmenetével biztos meggyőzi majd a PC-s játékosok táborát is (csak tájékoztatásképpen: konzolokon közel hatmillió példányban fogyott a portéka). A PC Guru szerkesztősége bízik benne, hogy a Lucasarts megemberelte magát, és tényleg apait-anyait beleadnak abba, hogy egy minden elemében szórakoztató játékot hozzanak el a masinánkra. Reméljük a legjobbakat, elmorzsolunk néhány fohászt az igényes portolás érdekében, és addig is, amíg várakozunk, nem kívánhatunk mást, csak azt: Az erő legyen veletek!

MŰFAJ»	»TPS-AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. Q3
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/835

»Minden idők egyik leghangulatosabb Star Wars-játéka érkezik PC-re. Ugyan nem tökéletes, de olyan program, amit mindenkinek érdemes kipróbálnia...

»BATE

PRO

»Zseniális fizika, és az erő használata példamutatóan jó. Mindemellé csodás grafika és remek történet...

KONTRA

»A portolás és a gépigény még okozhat fejfájást PC-n...

»fejlesztő: EA LA »kiadó: EA »web: commandandconquer.com/cnc4/

Az utolsó háborúra készülünk

15 év és hárommillió eladott példány után minden idők egyik leghíresebb RTS univerzumában pont kerül a történet végére. Végre megtudjuk, hogy ki is Kane valójában, az pedig, akit irritálnak az olyan szavak, mint online és kooperatív, vagy kasztok, XP, illetve mobil bázis, kaparjon elő pár idegnyugtató pirulát, és olvasson tovább, hátha megbarátkozik a gondolattal, hogy kedvenc világa alapjait utolérte a 21. század...

írta» TIKA

Azt feltételezve, hogy mindenki hallott már a Brotherhood of Nod (rosszfiúk) és a GDI (jók) végeláthatatlan harcáról, amit egy alternatív világban vívnak a tibériummal szennyezett kontinenseken, bele is csaphatunk a lecsóba (ha pedig mégsem, akkor talán el tudtok képzelni egy nyersanyaggyűjtős, építkezős, valós idejű stratégiát, ahol két fél gyűri egymást high-tech fegyverekkel, atombombákkal). A Nod és a GDI küzdelme már három nagyobb háborút – Tiberian Dawn (az első rész), Tiberian Sun, Tiberium Wars – ért meg (plusz a kiegészítőlemezek), és utoljára még a földönkívüli Scrin fajt is sikerült becibálni abba az univerzumba, amelynek fő építőköve a mérgező, zöld kristály - a tibérium (ami ugye egyben fémjelzi is ezt az irányvonalat). A záró epizód cselekménye rém egyszerű lesz, a Temple Prime-incidens (folyékony tibérium, ionágyú, nagy bumm, jel az idegeneknek, rémlik?), tehát a Tiberium Wars cselekménye után tizenöt évvel érkezik el az a momentum, amikor Kane egyszerűen besétál a GDI főhadiszállására, és ritka hajhagymákkal megáldott főgonoszunk nyájasan így szól a világ jóakaratú vezetőihez: "Fivéreim! Nővéreim! Volna egy javaslatom...". Nos, ilyenkor a C&C univerzumot szerető és értő ember már tudja, hogy a Nod vezetőjének tényleg van egy terve, de ezek az emberek maximum csak a belüknél fellógatva szerepelhetnek benne. A helyzet persze nem ennyire egyszerű, az elmúlt években ugyanis a tibérium fokozatosan beborította a Földet, és a kristályszerű anyag erőszakos térhódítása a kihalás szélére sodorta az emberiséget. Nincs választás, a Nod és a GDI együttműködése elkerülhetetlen...

"YOU CAN'T KILL THE MESSIAH"

A sorozat védjegyének számító full képernyős, élőszereplős átvezető videókból ismét szép adag van kilátásban, és sokkal sötétebb, komolyabb hangulatot ütnek meg, mint korábban. A Red Alert 3-ban láthattuk, hogy a CG vonalon, illetve az élő szereplők és a számítógépes animáció összemosásában is

»VÉGRE MINDEN KIDERÜL?«

A C&C 4-től, mint lezárástól várunk néhány nagyon fontos választ. Tudjuk például, hogy a Tibérium földön kívüli eredetű, de azt nem, hogy honnan és miért érkezett a Földre. Aztán ott a rejtélyes Tacitus, a fénylő gö mb – egy ősi, földön kívüli ereklye –, amely a Tibériummal kapcsolatos tudás forrása. Az már most biztos, hogy a Tacitusnak kulcsszerepe lesz a történetben, hisz a trailerben épp ezt viszi Kane a GDI-hez, de azt még nem tudjuk, miféle titkok vannak elrejtve benne. Ha már Kane-nél tartunk, nos az '50-es években Sztálin rejtélyes tanácsadója volt, azóta szinte nem is öregedett, és háromszor már halottá is lett nyilvánítva, szóval bőven kimeríti a rejtély fogalmát. Továbbá az előéletéről semmilyen feljegyzés sincs, tehát a múltjához éppúgy kreálhatunk biblikus (Káinból Kane), vagy éppenséggel földönkívüli elméleteket, gondolom a rajongók jó része ide is vár egy jóízű feleletet.«

történt egy s más 1995 óta, tehát ez a fejlődés ide is kihat majd látvány szinten, főleg mert hihetőbb, epikusabb és minden eddiginél ütősebb felhozatallal szeretnék rátenni a koronát a műre. Joseph D. Kucan természetesen visszatér Kane szerepében, és a karizmatikus vezér a C&C 4 központi figurája lesz, választ adva a múltját és figuráját övező titokzatos rejtélyekre.

3P (PERSISTENT PLAYER PROFIL), HA NINCS NET – JÁTÉK IS NYET...

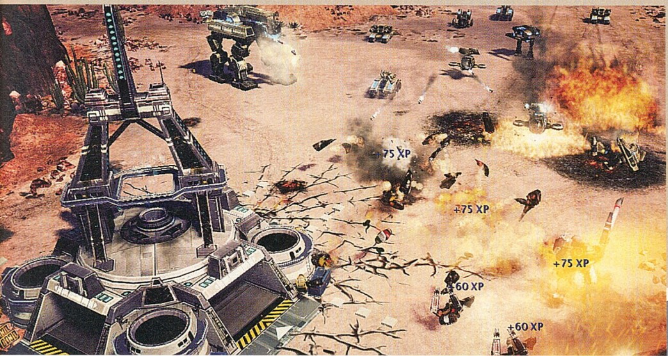
A legnagyobb meglepetés, hogy a Command & Conquer 4 futtatásához folyamatos internetkapcsolat szükséges. Bizonyára komoly másolásvédelmi törekvések is vannak a háttérben, azonban szó nincs DRM-ről (a rövidítés elektronikus jogvédelemet, pontosabban digitális szerzői jogok kezelését jelenti), sokkal inkább az MMORPG-kből átvezetett folyamatos fejlődési rendszer indokolta ezt a döntést. Egy sima betárcsázós netkapcsolat elég lesz a játékos profiljának nyilvántartásához, ami remek dolog, épp csak azt nem érti még a kedves olvasó, hogy milyen profil, meg egyáltalán minek az ide, a C&C-be. Nos, a negyedik epizódban megjelennek a kasztok, illetve minden egyes kilőtt tank, gyalogos, stb. egy bizonyos XP (tapasztalati pont) számértékkel távozik az örök tibériummezőkre, ami a játékos profilja alatt kerül bejegyzésre. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy az újabb és újabb épületek, járművek, fejlesztések szintenként és kasztonként lesznek elérhetők. Az egyensúly érdekében egyébként gondosan összeválogatott alapegységeket, és egyenletes fejlődési rendszert állítanak fel, a hardcore réteg meg úgyis gyorsan átrágja majd magát a szinteken.

HARCOLJ, GYÁRTS ÉS ÉPÍTKEZZ – EGYSZERRE!

A játék alapját jelentő bázisépítő rendszer gyökerestül változik meg. Tény, hogy egy mobil, minden-az-egyben egység, a Crawler lesz a C&C 4 alapköve. A Crawlerből jön minden, itt tudunk majd új egységeket gyártani, ennek segítségével építkezhetünk, és a fejlesztések, no meg a spéci csapások sorsa is itt dől el. Nem mellékesen pedig ezek a birodalmi lépegető méretű, és kicsit talán arra is hajazó négylábú szörnyetegek a játék legerősebb, legnagyobb tűzerejű egységei is lesznek. A finomítókat már csak fix helyre lehet letenni, és olajkutakat is említenek, mint bevételi forrást, tehát a Red Alertes (ott nincsenek tibériummezők, belefér a koncepcióba) örökség/ökörség már begyűrűzött ide. A hagyományos egységek, például a Mammoth, Flame, Stealth és Scorpion tankok erős vizuális tuningon esnek át (a Skorpió tényleg skorpióformájú lesz), de a legjelentősebb fejlődés, hogy a Nod és a GDI (a Scrin és a The Forgotten is jelen lesz, de nem játszható fajként) három-három különböző (támadó, védekező és támogató) kasztból épül majd fel. Néhány általános jellegű egység, pl. a mérnök mindegyik kasztban előfordul, de lényegében a kaszt a saját épület-egység-upgrade-power készletével egy teljesen önálló frakciót képvisel. A támadó a Command&Conquer világának hagyományos tankjait, lépegetőit sorakoztatja fel, és frontvonalba szánt egységeket tömörít. A védekező kaszt bunkereket, telepíthető lövegeket, egyszóval masszív védelmi rácsot hozhat létre, és főként gyalogsággal tud majd operálni, miközben úgy tűnik ez az egyetlen kaszt, amely komolyabban építkezhet. A támogató szerepkört úgy tessék elképzelni, mint a szállításért és a tűztámogatásért felelős játékost, aki speciális csapásokkal, és gyógyító, javító képességekkel lesz felvértezve.

"ONE VISION, ONE PURPOSE."

Mindenképp a végére kívánkozik, hogy a hadjáratok kifejezetten kooperatív játékra lesznek felépítve, ettől még játszhatjuk persze szólóban, akárcsak a Red Alert 3-ban, de itt a kasztok és Crawlerek miatt az együttműködés lényegesen szervezettebb és izgalmasabb lehet. Ugyanis minden kaszt saját, egyedi Crawlerrel indul, az offenzívé a "legizmosabb", a supportos (támogató) pedig, úgy tűnik, repülni is tud, és persze a választás függvényében jut más és más játékos kezébe a hátországi infrastruktúra védelme, no meg a támadó ék sorsa. Az XP gyűjtés egyébként nemcsak az egyjátékos részben, de skirmish-ben és természetesen a többjátékos módokban is jelen lesz. A beharangozott 5v5 multi az ellenfelek bázisának szétdúlását, és a rusholást elkerülendő inkább célorientált tartalmat vezet fel. Ami pedig a külsőségeket illeti, valószínű, hogy a Red Alert 3 látványvilága köszön majd vissza, persze a szürkébb C&C-s színskálában, míg a kezelőfelület meg a Generalsra hajaz, mivel a panelek a képernyő aljára kerültek a megszokott oldalsáv helyett. Összegezve láthatjuk, hogy a Crawlerek és a kooperatív játék, no meg a kasztrendszer végül is egy komplett mozaikot alkotnak, de mivel a kristálygömböm szerelőnél van, csak remélni tudom, hogy valóban ütős lesz...«



MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»50%

www.pcguru.hu/1750

»A sorozat történetében még nem volt ilyen volumenű vérfrissítés, tehát éppúgy megüthetjük vele a főnyereményt, mint ahogy egy méretes bukta is kisülhet belőle.

PRO »A kasztokra szedett frakciók, a kooperatív elemek, és a frontvonalakat követő Crawler jó kombinációnak tűnnek.

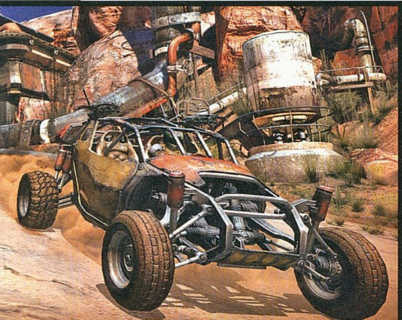
KONTRA »Az EA LA most olyan, mint a lottónyertes nagymami, kidobál mindent, újrabútorozza a kéglit, csak aztán ne vigye túlzásba...

»fejlesztő: id Software »kiadó: EA »web: www.aftertheimpact.com

Apokalipszis id módra

Az id készíti, tehát úgy várjuk, mint a messiást. Sajnos a készítők most is ragaszkodnak ahhoz, hogy majd csak akkor lesznek készen, ha készen lesznek – azonban az már most is látszik, hogy megéri várni. A pengeéles grafika már önmagában is elég manapság, de szerencsére ezúttal a játékmenet összetettségére is odafigyelnek John Carmack emberei.

írta» STÖKI



Az id Software fénye kicsit megkopott az elmúlt években. A valaha az FPS-ek királyának kikiáltott cég egyre kevésbé tudja fenntartani nimbuszát három híres sorozatának – Wolfenstein, Quake, Doom – folytatásaival, az olyan új trónkövetelők, mint a Halo- vagy a Gears of War-széria mellett a fejlesztőzseni John Carmack cégének keményebben meg kell küzdenie a játékosok kegyeiért. Persze készül a Doom 4, a következő Wolfenstein meg itt kopogtat már az ajtón, de nagyon ideje volt egy új névnek. Ez a név pedig a Rage. Jegyezzük meg, még sokat fogunk hallani róla.

Emlékszem, öt éve mennyire el voltunk ájulva a Doom 3 első félórájától. Azok a sötét folyosók, az a nyomasztó hangulat, a fémlépcsőn áttörő imp... biztosak voltunk benne, hogy az FPS-ek új királyával van dolgunk. Aztán játszottunk vele még fél órát, meg még néhányat, és kiderültek a program hiányosságai. Az agyonszkriptelt játékmenet (akkorra már a Halo elkápráztatott minket csodás AI-jával), a túlságosan szűk és lineáris pályák, és mindenekelőtt az a tény, hogy a jövő nyomorult rohamosztagosai nem ismerik a szigszalagot, amivel a zseblámpát a shotgun csövére erősíthetnék (merthogy vagy világítottunk, vagy lőttünk a játékban – ezt a megoldást egyébként Carmack később megbánta). Szóval a Doom 3 egy háromnapos csoda volt, és azóta is várjuk az id Software-től azt az FPS-t, ami akkorát üt, mint utoljára a Quake 1996-ban. Tizenhárom év – ennyi ideje nem rukkolt elő új branddel a texasi cég. Lehet, hogy ez tizennégy, tizenöt lesz – hiszen az id-játékok megjelenési ideje a szállóigévé vált „when it's done", azaz „majd ha elkészül" –, de legalább már tudjuk, mi szólhat akkorát, mint anno a Quake. Nem más, mint a Rage, amit éppen két éve jelentettek be, és amiért máris aggódhatunk. Az id-t ugyanis júniusban felvásárolta egy Zenimax nevű befektetőcég, és láttunk már példákat arra, hogy mi történik, ha egy külső pénzember beleszól egy független fejlesztőstúdió munkájába – ez okozta ugyebár többek között a Peter Molyneux vezette Bullfrog vesztét is, ami szétforgácsolódott az EA ostoba döntései miatt. De pozitív példák is akadnak, például Molyneux másik cége, a Lionhead gyümölcsöző együttműködést folytat a Microsofttal. Bízzunk benne, hogy az id-Zenimax összebútorozás ez utóbbi példák táborát fogja erősíteni, és a Rage nem sínyli meg a dolgot. A játékról az elmúlt hónapban – mindenekelőtt a Game Informerben, aminek az újságírói elsőként kóstolhattak bele a játékba – elhintett infók mindenesetre eléggé biztatóak.

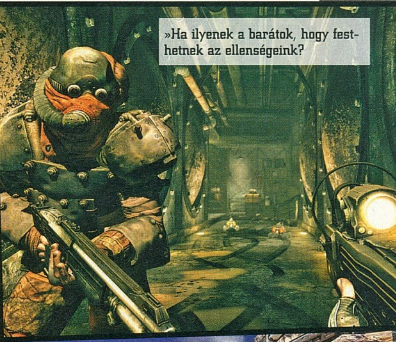
ÉLET A METEOR UTÁN

Kezdjük a környezettel, ami rögtön magában hordoz néhány játékmenetbeli csapásirányt. A Rage díszleteit igen pofátlanul lopkodták össze a játék

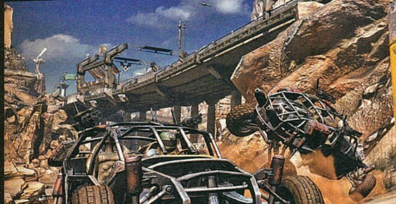
tervezői, de jótól – és pláne jól – lopni bocsánatos bűn, az id Software pedig a lehető legjobbaktól lopott. Posztapokaliptiában járunk, azaz a Földön valamikor a távoli jövőben, egy világméretű kataklizma után. Az emberiséget megtizedelő katasztrófa ezúttal nem egy világháború, halálos vírus vagy adóreform volt, hanem egy ordas nagy meteor, ami telibe trafálta a bolygót. Mielőtt az űrbéli kavics megkoccolta volna szeretett sárgolyónkat, néhány tudós összedobta az Éden Projektet, aminek keretében több száz high-tech kapszulát süllyesztettek a föld mélyébe fúrt bunkerekbe. Minden kapszulában egy legénységre való ember aludta álmát mesterséges fagyasztásban, a projekt alapítói úgy képzelték, hogy az embereket egy automatizmus éleszti majd fel valamikor a távoli jövőben, amikor a katasztrófa hatásait már kiheverte a bolygó, és a Föld újra lakható lesz. Az egyik kapszulát azonban egy földrengés idő előtt – nyolcvan évvel a meteorbecsapódás után – kinyitja, így kezdődik névtelen főhősünk (lásd még a Doom Our Heróját) története. Emberünk tehát egy föld alatti mentőkapszulában találja magát egy ismeretlen világban, körülötte halottak hevernek (merthogy a kapszula többi lakója nem élte túl a földrengést), és nem nagyon marad számára más út, mint a felfelé. Ahol természetesen kiderül, hogy a kataklizma nem volt annyira durva, hogy minden élőlényt kiirtott volna, ezért hősünket elvadult túlélők fogadják: erődszerű, hulladékból épített városokban a napi betevőért küzdő alakok, súlyosan kattant nincstelenek, bandákba tömörült bűnözők és változatos anatómiájú mutánsok. Nehéz nem meglátni a párhuzamot a Fallout-sorozattal. De a Rage természetesen nem szerepjáték lesz, a programban a jó öreg shotgunpuffogtatós-rakétavetős akción lesz a hangsúly. Az FPS-ekben pedig egy ideje jármű dukál a mordályok mellé, és az id Software új üdvöskéje is követi ezt a trendet. Különböző kocsikkal, homokfutókkal, quadszerű jelenségekkel és más furcsa járművekkel furikázhatunk a meteorsújtotta tájon, miközben persze rengeteg veszély les ránk. Erről nyilván a Mad Max ugorhat be (illetve régi motorosoknak Az országút harcosa című lapozgatós könyv), a túlélők egyik szórakozásának számító véres gladiátorjátékokról pedig a kaliforniai kormányzó egyik méltatlanul elfeledett filmje, a Menekülő ember jutott eszembe. Szóval mondom, jó helyekről lopkodtak az id-s srácok, a hangulattal biztosan nem lesz gond.

KOCSIRÓL LŐNI A MUTÁNSOKAT

Már a környezetből is szépen látszik, amit Tim Willits kreatív igazgató nyilatkozott a Game Informernek: „Valami mást akarunk csinálni, mint eddig. Gazdagabb sztorit. Több törődést a karakterekkel. Sokkal nagyobb világot." Lesz tehát egy jól kidolgozott fő cselekményszál, ami jó pár órára



»Ha ilyenek a barátok, hogy festhetnek az ellenségeink?

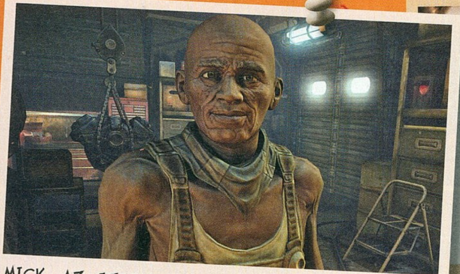


JK STILES, A SHOWMAN

A WELLSPRINGI CSAPOS

TÉBOLYDA A SIVATAGBAN

A korábbi id Software-játékokkal ellentétben jól kidolgozott karakterekkel kokettálhatunk a Rage világában. Ezek között akad néhány segítőkész alak, mint például Wellspring joviális, kalapos polgármestere, Clayton, akitől küldetéseket és útbaigazítást kapunk, vagy Mick, aki a járgányainkat segít majd bütykölni. Találkozhatunk üzletemberekkel is, például Rustyval, aki alkatrészekkel kereskedik, vagy Jackie Weeksszel, a Wellspring melletti gyorsulási versenyek szervezőjével. És persze utunkba akar néhány őrült is – mármint olyan őrültek, akik nem akarnak rögtön megölni, mint a mutánsok. Ilyen lesz Crazy Joe, aki rögtön a játék elején figyelmeztet a mutánsokra (aztán természetesen rögtön fel is bukkan egy). Vagy JK Stiles, az arénaharcokat rendező Mutant Bash TV barokkos kinézetű góréja. A képeket nézve ő tipikusan az az alak lesz, akinek nem szabad majd bízni a mosolyában.



MICK, AZ EZERMESTER

CLAYTON, A HIVATALNOK

leköti a játékost (bár Willits olyasmit is elkotytyintott, hogy ez rövidebb lesz, mint a Doom 3 sztorija, ami azért nem a hosszáról volt híres), emellett pedig több mellékküldetésbe is belebotolhatunk, amiket jórészt Wellspringben kapunk meg. Wellspring a játék legnagyobb települése, egy toldozott-foldozott város, amit hősünk bázisként használ, legalábbis a sztori első felében (mert a második fele valahol máshol játszódik, de hogy hol, arról mélyen hallgatnak a fejlesztők). Itt gyűjthetünk infókat, találkozhatunk több barátságos karakterrel – mindenekelőtt a mutánsfejekkel szépen feldíszített kocsmában ismerkedhetünk –, és ha több kocsink van, azokat is Wellspringben tárolhatjuk. De ne számítsunk Fallout-szerű élményre, a cselekedeteink nem befolyásolják morális mutatóinkat, és nem lesznek tulajdonságaink, képzettségeink meg egyéb szerepjátékos úri huncutságok. A küldetések inkább arra jók, hogy különféle fegyverekhez, kocsialkatrészekhez és egyéb finomságokhoz juthassunk általuk, a játék szabadsága pedig abban mérhető, hogy a lopakodó játékstílus éppúgy alkalmazható lesz, mint az önfeledt rambózás vagy a járműves harc. Hogy a sztori pontosan mi körül bonyolódik és mennyire lesz lineáris, azt egyelőre még jótékony homály fedi, de az biztos, hogy ha a végére érünk, a játék még nem ér majd véget. A befejezés után tovább lehet majd gyűjtögetni a fegyver- és autófejlesztéseket (meg Xboxon az achievementeket), rágyúrni a kanyonos-sivatagos pusztában megrendezett autóversenyekre, és hasonlók. Merthogy az említett gladiátorjátékok mellett – amik a helyi Mutant Bash TV arénáiban zajlanak, a lemészárolandó mutánsok őszinte sajnálatára

»ÚJRA ITT A LEMEZCSERE«

Aki elég öreg ahhoz, hogy volt C64-e, az emlékezhet arra, hogy a combosabb RPG-k és kalandjátékok nem fértek el egy ötnegyedes lemezen, ezért a játékosnak mindig cserélgetnie kellett a lemezeket a meghajtóban, ahogy haladt előre a sztori. Aztán ezt később CD-vel is átélhettük, a Baldur's Gate II például négy CD-n jelent meg, az 1998-as Black Dahlia pedig 8, azaz nyolc diszken. Aztán jött a DVD, és egy időre megoldotta a játékhordozó gondját, de mára ez a formátum is kevés lett. A Rage legalább két DVD-n fog megjelenni (mármint nem a PS3-as verzió, az nyilván blu-rayen), és Carmack szerint így is alig bírják összesűríteni a játék állományait két lemezre. A készülő Doom 4 kiadását azonban már biztosan nem lehet megúszni három DVD alatt, és kicsit a játékmenetet is ehhez kell igazítani: feltagolni nagyobb részekre a sztorit, hogy minél kevesebbszer kelljen lemezt cserélnie a játékosnak. Kemény, hogy ugyanazzal a kényelmetlenséggel küzdenek a fejlesztők, mint húsz éve, de legalább a magnófej állítgatása nem tér vissza (reméljük).

– autóversenyek is lesznek a Rage-ben, ezekben többnyire olyan alkatrészeket nyerhetünk, amikhez máshogy nem juthatunk hozzá. És ha még ezek után is unatkoznánk, nekimehetünk egy-két nomád életmódot folytató bűnbandának (vagy megvárhatjuk, amíg ők találnak ránk), és ott van még az Authority nevű titokzatos szervezet, ami nagyon érdeklődik a kapszulák – és így főhősünk – iránt, és kemény módszerekkel szerzi meg, amit vagy akit akar. Az Authority egyébként valószínűleg a fő sztoriszálban is nagy szerepet kap, legalábbis nehéz nem észrevenni az érdekütközést a szervezet és hősünk alapvető céljai között. Mindezek után adódik a kérdés, hogy egy ilyen színes világban – ami a részletességével inkább az egyszemélyes játékmód felé mozdult el – milyen multiplayer módok lesznek (hiszen hagyományosan ebben erős az id Software). Lesz-e esetleg kooperatív mód? Willits erre a kérdésre azt válaszolta a Game Informernek, hogy „lesz valami cool dolog, ami illik a Rage univerzumába". Na köszönjük szépen, ki vagyunk segítve.

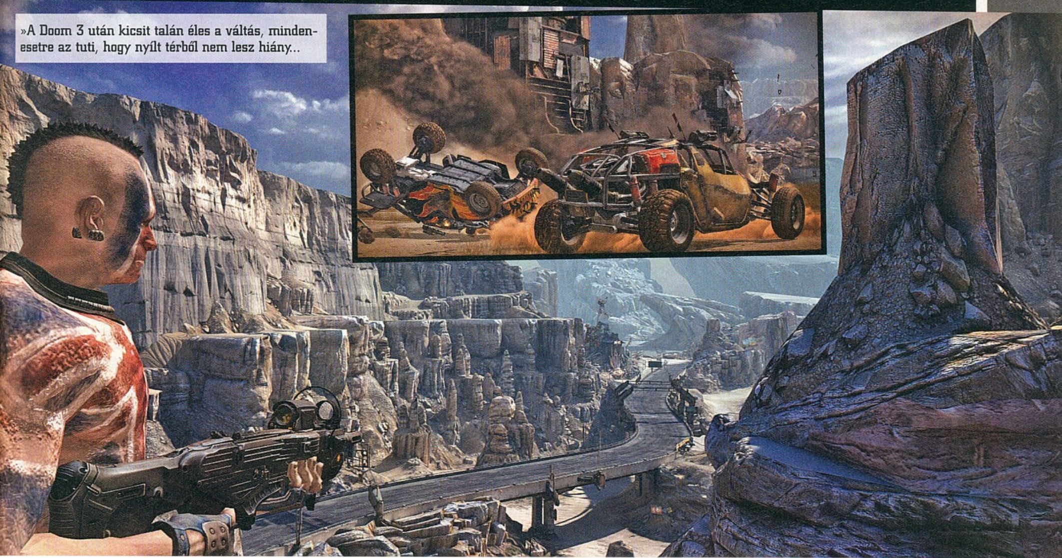
POFOZD KI A HOMOKFUTÓM

Menjünk bele kicsit a részletekbe, mert érdemes. Itt vannak mindjárt az autók, amiket jól karbantartott közutak híján elsősorban különböző strapabíró terepjárók, buggyk és dzsipek képviselnek. De nem nagyon találunk majd két egyforma járgányt a játékban, ugyanis a Rage járműkezelése erősen támogatja a barkácsmegoldásokat. Vagyis ha egy versenyen vagy küldetés végén hozzájutunk valamilyen alkatrészhez, azt a sufnituning mozgalom jegyében belekalapálhatjuk a kocsinkba, illetve természetesen kocsit is lehet majd váltani a játékban. Tehetünk a járművünkbe gyorsító kütyüt, jobb rugózást, több lóerőt, és persze különböző fegyvereket, amiket nemcsak nyílt terepen használhatunk, hanem az autóversenyeken is. Ezenkívül rövid ideig ható fejlesztéseket is találhatunk elszórva a terepeken, és olyan mágnest is szerelhetünk az autónkra, ami vonzza ezeket a powerupokat. A megfelelő alkatrészek azonban nem elegendőek a tuningoláshoz, tervrajzok is szükségesek ahhoz, hogy felspécizzük a kocsinkat. Sőt, a játékban megszerezhető tervrajzokból a kocsik mellett szerkezeteket is lehet majd építeni. Például olyan mini védelmi löveget, ami besegít az ellen irtásába, valahogy úgy, mint az Aliens automata ágyúi. Vagy egy apró távirányításos, mozgatható bombát, amit szellőzőnyílásokba is beküldhetünk, és zárt ajtókat robbanthatunk ki velük belülről (egyébként a játék egyik első küldetése annak a bűnbandának a felszámolása, ami ezeket a bombákat gyártja). Vagy egy apró, pókszerű fegyvert, ami gyengébb, mint a löveg, viszont mozog és követ minket. És még ki tudja, mi mindent titkolnak előlünk Carmackék. Azonban autókázás ide, küldetések oda, azért a játék mégiscsak FPS lesz, de éppen ez az a

NINCS VÉGE A VÉGÉN SEM

A KÉSZÍTŐK TANULTAK A DOOM 3 HIBÁIBÓL

Manapság szerencsére ismét kezd divatba jönni az a lehetőség, hogy a játékos akkor is játszhat tovább, ha a fő történeti szálat befejezte. A Rage is ilyen lesz, nem kapunk orbitális THE END feliratot közvetlenül az utolsó rosszfiú lelövése után, hanem felfedezhetjük a játék egyéb helyszíneit, fegyvereit és lehetőségeit is.



»A Doom 3 után kicsit talán éles a váltás, mindenesetre az tuti, hogy nyílt térből nem lesz hiány...

»Az id nem hazudtolja meg önmagát, megint visszataszítóbbnál visszataszítóbb ellenfelek lesznek

»Erre a bázisra sem a lakók vendégszeretete miatt emlékszünk majd

játékmenetbeli aspektus, amiről még nem sokat árultak el a készítők. Annyi bizonyos, hogy a fegyvereinket is meghekkelhetjük majd (szerelhetünk rájuk például távcsövet vagy célzásstabilizátort), és hogy a klasszikus shotgun és a golyószóró szerepel majd az arzenálunkban. A csendes megoldások kedvelői pedig egy háromágú élezett bumeránggal és egy többféle lövedékkel felszerelt számszeríjjal oszthatják majd a halált. De hogy mik lesznek az igazán különleges fegyverek, mi lesz a Rage BFG-je, vagy egyáltalán milyen szörnytípusok lesznek a játékban, azt még nem tudni. Azt viszont elárulta Willits, hogy a főhős életereje regenerálódni fog: így akarták jelképezni, hogy hősünk kiválasztott, remek fizikumú és jól felkészített ember, akit nem véletlenül küldtek le a kapszulában. Szóval a jó öreg egészségügyi csomagoknak valószínűleg búcsút mondhatunk, és egyébként is, az egész tárgyrendszer életszerűbb lesz, mint például a Quake-ben. Nem futunk bele lebegő páncélokba meg töltényes dobozokba, viszont lelőtt ellenfeleink hulláját kifoszthatjuk majd egy erre a célra szolgáló kezelőfelületet használva.

»Ez nem Doom vagy Quake: nincs lebegő páncél vagy szűk folyosó.«

CARMACK A KONTROLLERHEZ NYÚLT

A játék alatt természetesen új motor fog hasítani, a Tech 5 engine. A képekből is látszik, hogy a motor egyik nagy erőssége a nyílt terek kezelése (mondjuk e nélkül nem is nagyon lehet már FPS-t kiadni). Azok a széles kanyonok, az a kopár sivatag, az a nyílt ég egészen más élményt ad majd, mint a Doom- vagy a Quake-sorozat bármelyik része. És gyönyörű lesz a grafika, a screenshotokat nézve ez nem is kérdés, de arra külön figyelmet fordítanak a pályatervezők, hogy ugyanazt a sziklát, textúrát vagy más grafikai elemet ne használják fel nagyon sokszor – vagyis hogy a játékos mindig egyedi tájjal találkozzon, akárhova megy, és mellesleg így könnyebben is tudjon tájékozódni. Persze kérdés, hogy mennyire lesz valóban szabad a játéktér, és nem fordul-e majd elő az a kínos szitu, hogy a játékos egyszer csak beleütközik egy láthatatlan falba. Erre a kérdésre nincs még válasz, a Game Informer munkatársai is csak egy irányított demóban csodálhatták meg a játékot. Ez a demó egyébként PC-n zajlott, de Xbox 360-as kontrollerrel. Carmack erre külön kitért, és azt nyilatkozta a lapnak, hogy rácsapnak annak a kollégának a kezére, aki egérrel meri tesztelni a játékot. „A konzolok jelentik már a fő piacot" – fogalmazott a mester. Hát ezt is megértük, az utolsó PC-s nagyágyúk egyike beadja a derekát, de ez persze nem jelenti azt, hogy elhanyagolnák a PC-t. Carmack ugyanis azt is elmondta, hogy nagyobb felbontás és több anti-aliasing várható a jó öreg ócskavason, de nincs kedvenc platform, a játék tartalmilag alapvetően ugyanolyan lesz minden gépen. Mellesleg pedig azt a szakmai körökben köztudott tényt is megerősítette, hogy PS3-ra fejleszteni nagyobb szívás, mint Xboxra, nem véletlenül nem tudta még megnézni a Game Informer sem a PS3-verziót teljes pompájában. A Mac-verzióról pedig annyit tudni még csak, hogy lesz, de abból ember még nem látott screenshotot. És hogy mikor? Persze, „when it's done", de azért spekulálni lehet: az előzetes képek és beszámolók alapján legkésőbb 2010 második felére várjuk a programot, idén még szinte biztosan nem számíthatunk rá – de azért egyik dátumra sem tenném fel a fizetésemet. Willitsék egyébként máris a Rage 2-ről ötletelnek. Legalábbis egy riporteri kérdésre válaszolva a kreatív vezető elmondta, hogy konkrétan nem tervezik még a folytatást, de beszélgetnek arról, hogy milyen lehetne: azt szeretnék, ha a Rage környezete csak egy keret lenne, mint a Star Wars-sztorik univerzuma. Szóval egyáltalán nem biztos, hogy ha lesz Rage 2, akkor egyenes folytatása lesz az első résznek. Csak bírjuk kivárni fél lábon (nem fog menni).«

»Stratégiailag nem túl erős az ellenfél – még esetleg egy célkeresztet festhetett volna magára

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2010 (?)
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/868

»A Doom 3 szűkössége után az id most a végtelenséggel csábít, és ha már kimozdul a szabadba, hát autózni és haverkodni is enged. Igazi gyöngyszem készül.

»STÖKI

PRO
»Az id ritkán beszél a levegőbe, amit ők ígérnek, az úgy is lesz.

KONTRA
»2010 végénél hamarabb nem fog megjelenni, márpedig addig még bármi történhet.

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – XBOX 360, PLAYSTATION 3. PS 2, PSP, WII ÉS NDS JÁTÉKOK

EA ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

Harry Potter és a Félvér Herceg – 11 990,-
FIFA 10 (09.30.) – 11 990,-
Sims 3 (akció) – 11 990,-
Need for Speed Shift (09.18.) – 11 990,-
C&C First Decade* – 1 990,-
Left 4 Dead – 3 990,-
Half-Life 2 Orange Box – 3 990,-
NFS Undercover – 1 990,-
FIFA 09 – 1 990,-
Gyűrűk Ura HK 2 kieg. – 1 990,-
Littlest Pet Shop – 1 990,-
Crysis – 1 990,-
C&C 3 Kane's Wrath – 1 990,-
Battlefield 2 Complete – 1 990,-
Battlefield 2142 Deluxe – 1 990,-
NFS ProStreet – 1 990,-
NHL 09 – 1 990,-
Harry Potter 5 Főnix r. – 1 990,-
Portal – 1 990,-
Half-Life 2 – 1 990,-
HL 2 Episode 1+2 – 1 990,-

Classic/Platinum 50% akció!
Az érintett játékok esetében az árlistában már a kedvezményes árak szerepelnek. Szept.10.-ig!

PC játékok (Electronic Arts):
Battlefield 1942 990
Battlefield 1942 Anthology 1 990
Battlefield 2 ....2 090
Battlefield 2 Special Forces ..990
BF2 Armored Fury (kód) 990
BF2 Euro Forces (kód) 990
Battlefield 2 Complete....1 990
BF2+Special F+Armored+Euro
Battlefield 2142 Deluxe....1 990
BF 2142 + Northern Strike
Battlefield Vietnam....1 990
Battleforge 7 990
Battleforge Game Points....6 190
Burnout Paradise ultimate 11 990
Command & Conquer:
First Decade ('95-2003)* ..1 990
Generals Deluxe 2 090
C&C 3 Tiberium Wars HU 1 990
C&C 3 Kane's Wrath HU..1 990
Red Alert 3 HU 11 990
RA 3: Uprising (letölt.kód) 6 990
Counter-Strike Anthology...4 190
Counter-Strike Source 7 790
Crysis HU....1 990
Crysis Warhead HU 7 290
Dead Space HU 11 990
Dragon Age Origins (nov) 11 990
FIFA 08 HU 1 990
FIFA 09 HU 1 990
FIFA 10 HU (szept. 30)* ...11 990
FIFA Manager 08 ....1 990
FIFA Manager 09 ....1 990
FIFA Manager 10 (nov.)* ..11 990
Godfather (Keresztapa) 1 990
Godfather 2 ....11 990
Gyűrűk Ura:
Harc Középföldéért 1. ....2 090
Harc Középföldéért 2. ....1 990
H.K. 2 Boszorkánykirály. ..1 990
Király visszatér. 1 990
Conquest....11 990
Half-Life 2 ....1 990
HL 2 Episode Two +One....1 990
HL 2 Portal....1 990
HL 2 Orange Box 3 990
Hl2, Ep.One,Two, Portal, TF2
Harry Potter:
HP 1. Bölcsek köve....990
HP 2: Titkok kamrája....1 990
HP 3: Azkabani fogoly....1 990
HP 4 Tűz Serlege....1 990
HP 5 Főnix rendje HU 1 990
HP 6 Félvér herceg HU ..11 990
Left 4 Dead 3 990
Left 4 Dead 2 (november)*....Jön
Littlest Pet Shop HU 1 990
Medal of Honor:
1.: Allied Assault....990
1. kieg: Breakthrough....990
1. kieg.:Spearhead....990
1. pakk: WarChest 1 990
Allied Assault + két kiegészítő
2:: Pacific Assault....1 990
3.: Airborne HU 1 990
10th Anniversary pakk 7 290
Allied A.pakk,Pacific, Airborne
Mercenaries 2 ....1 990
Mirror's Edge HU 11 990
MySims HU....1 990
NBA Live 08 ....1 990
Need for Speed:
NFS Underground....990
NFS Underground 2....1 990
NFS Most Wanted....1 990
NFS Carbon HU....1 990
NFS ProStreet HU 1 990
NFS Undercover HU 1 990
NFS Shift (szept. 18)* 11 990
NHL 08....1 990
NHL 09....1 990
Rail Simulator 4 190
Sim City 4 Deluxe 1 990
Sim City Társadalmak HU..1 990
Sims 2:
Sims 2 alapjáték HU 8 290
Egyetem....7 790
Éjszakák 7 790
Vár az üzlet....7 790
Házi kedvenc 7 790
Évszakok 7 790
Jó utat!....7 790
Szabadidő....7 790
Nagyvárosi élet....7 790
+Mesés díszletek,cuccok.3 090
+Csilli-villi cuccok....3 090
+Bulis cuccok....3 090
+Divatos H&M cuccok....3 090
+Trendi Tini cuccok....3 090
+Télapós cuccok....3 090
+Konyhai és lakber.cucc..3 090
+IKEA Álomotthon cucc ...3 090
+Paloták és parkok cucc..3 090

Sims – Laptopbarát HU:
Kervárosi Krónikák HU 1 990
Állatos Krónikák HU....1 990
Hajótörött Krónikák HU 1 990
Sims 3 HU (akció) 11 990
Spore HU 8 290
Spore Édes+rémes elem ...4 190
Spore Galaktikus kaland....7 290
Warhammer Online....7 290
Warhammer O. gamecard .7 290

Playstation 3 játékok:
Army of Two 3 690
Burnout Paradise 3 690
Burnout Paradis. Ultimate 11 990
Dead Space 11 990
FIFA 09 HU 3 490
FIFA 10 HU (szept.30)* 16 990
FIFA Street 3....3 690
Fight Night Round 3....3 690
Fight Night Round 4....16 990
G.I.Joe:Rise of the Cobra 16 990
Godfather....3 690
Godfather 2....14 990
Half-Life 2: Orange Box 4 990
Harry Potter és a Főnix r. ...3 690
Harry Potter és a Félvér h16 990
Lord of t.Rings Conquest .14 990
Madden NFL 09 ....3 490
Madden NFL 10 ....16 990
Medal of Honor Airborne....3 690
Mercenaries 2....3 690
Mirror's Edge....11 990
Monopoly 3 690
NBA Street Homecourt 3 690
NBA Live 09 ....3 490
NBA Live 10 (október 9)* .16 990
Need for Speed Carbon....3 690
NFS ProStreet 3 490
NFS Undercover HU 3 490
NFS Shift HU (szept.18)* .16 990
NHL 09....3 490
NHL 10 (szeptember 18)* 16 990
Skate....3 690
Simpsons 3 690

Xbox 360 játékok:
Army of Two 3 690
Battlefield 2 Modern Comb 3 690
Burnout Revenge....3 690
Burnout Paradise 3 690
Burnout Paradis. Ultimate 11 990
Command & Conquer 3 ....3 690
Dead Space 11 990
Def Jam Icon....3 690
FIFA 09 HU 3 490
FIFA 10 HU (szept.30)* 16 990
FIFA Street 3....3 690
Fight Night Round 3....3 690
Fight Night Round 4....16 990
G.I.Joe:Rise of the Cobra 16 990
Godfather 3 690
Godfather 2....14 990
Half-Life 2: Orange Box 4 990
Harry Potter és a Főnix r. ...3 690
Harry Potter és a Félvér h16 990
Left 4 Dead 6 990
Lord of the Rings BFME2 ..3 690
Lord of t.Rings Conquest .14 990
Madden NFL 09 ....3 490
Madden NFL 10 ....16 990
Medal of Honor Airborne....3 690
Mercenaries 2 ....3 690
Mirror's Edge....11 990
Monopoly 3 690
NBA Street Homecourt 3 690
NBA Live 09 ....3 490
NBA Live 10 (október 9)* .16 990
Need for Speed Carbon....3 690
NFS Most Wanted....3 690
NFS ProStreet 3 490
NFS Undercover HU 3 490
NFS Shift HU (szept.18)* .16 990
NHL 09....3 490
NHL 10 (szeptember 18)* 16 990
Skate....3 690
Simpsons 3 690

Playstation 2 játékok:
Battlefield 2 Modern Comb 2 990
Black....2 990
Burnout 3: Takedown 2 990
Burnout Revenge....2 990
Burnout Dominator....2 990
Def Jam Fight for NY 2 990
FIFA 08 HU 2 990
FIFA 09 HU 2 490
FIFA 10 HU (szept.30)* 9 990
FIFA Street....2 990
FIFA Street 2....2 490
Fight Night Round 3....2 990
G.I.Joe:Rise of the Cobra ..9 990
Harry Potter 1. Bölcsek k. ..2 990
HP 2: Titkok kamrája....2 990
HP 3: Azkabani fogoly....2 990
HP 4 Tűz Serlege....2 990
HP 5 Főnix rendje HU 2 490
HP 6 Félvér herceg HU....9 990
Lord of the Rings Third A. ..2 990
Return of the King....2 990
Two Towers 2 990
Medal of Honor Frontline ...2 990
Rising Sun 2 990
European Assault....2 990
Vanguard 2 490
Mercenaries 2 ....2 990
NBA Live 09 ....2 490
Need for Speed Undergr2..2 990
Most Wanted....2 990
Carbon 2 490
Undercover HU 2 490
NHL 09....2 490
Simpsons 2 490
Sims 2....2 990
Sims 2 Pets....2 990
Sims 2 Castaway 2 490

Playstation Portable játékok:
Burnout Legends 2 990
Burnout Dominator....3 190
Def Jam Fight for NY 3 190
FIFA 08 ....2 990
FIFA 09 HU f. 2 990
FIFA 10 HU (szept.30)* 11 990
FIFA Street 2....3 190
Fight Night Round 3....2 990
Godfather....3 190
Harry Potter és tűz serlege 3 190
Harry Potter és Főnix rend.3 190
Harry Potter és a Félvér h 11 990
Lord of the Rings: Tactics ..2 990
Medal of Honor Heroes....2 990
Medal of Honor Heroes 2...3 190
NBA Live 09 ....2 990
NBA Live 10 (okt. 10)* 11 990
Need for Speed:
Underground Rivals 2 990
Most Wanted 5-1-0 ....3 190
Carbon Own the City 3 190
ProStreet....2 990
Undercover HU 2 990
Shift (szept. 18)* 11 990
Simpsons 3 190
Sims 2 Pets....3 190
Sims 2 Castaway 3 190

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!
479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Internetes rendelésnél a játékokra **-10% kedvezmény!**

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Nintendo Wii játékok:
Active Personal Trainer....14 990
Boom Blox 3 490
Boom Blox Smash Party..15 590
Dead Sp. E. (szept. 30)* ..12 990
FIFA 09 ....3 490
FIFA 10 (szept. 30)* 12 990
Grand Slam Tennis 14 990
Harry Potter és Főnix rend.3 490
Harry Potter és a Félvér h12 990
LPShop Friends (okt.16)* 12 990
Medal of Honor Heroes 2...3 490
Medal of Honor Vanguard ..3 490
MySims 3 490
MySims Kingdom....3 490
NBA Live 09 ....3 490
Need for Speed Carbon....3 490
NFS ProStreet 3 490
NFS Undercover 3 490
Simpsons 3 490
Sims Castaway 3 490
Spore Hero (okt. 9)* 12 990

Nintendo DS játékok:
FIFA 09 ....2 490
FIFA 10 (szept. 30)* 9 990
FIFA Street 3....2 490
Harry Potter és Főnix rend.2 490
Harry Potter és a Félvér h..9 990
Littlest Pet Shop régi, /db...2 490
LPShop. újak, /db(okt.16)* .9 990
Lord of the Rings: Conq.....9 990
MySims 2 490
MySims Kingdom....2 490
MySims Racing....9 990
MySims Agent (szept.25)* .9 990
NFS Undercover 2 490
Simpsons 2 490
Sims 2 Castaway 2 490

Áraink forintban értendők és a 25% áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2009.08.27.-09.10., a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

A KÍNAI NAGY FAIL

... avagy a World of Warcraft esete a kínai bürokráciával, ötmillió játékossal és 300 millió dollárral.

Mikor hónapról hónapra csak arról kapunk híreket, hogy milyen jól is megy a Blizzard sora, nem is gondolnánk, hogy mennyire képlékeny talajon áll a játékipar legbiztosabbnak gondolt üzlete. Kínában például éppen arra készülnek, hogy alaposan betartanak a cégnek, ami sokak szerint a játékvilág passzátszelét fújja.

írta» HANCU

Nem tudom, újat mondok-e ezzel bárkinek is, de ma, 2009-ben a pécés játék egyre inkább az online játékról szól, és belátható időn belül közel egyenlő is lesz vele. Még akár 5-6 éve is hangosan röhögtünk volna az ötleten, aztán tessék: 2008 volt az első év a játéktörténelemben, amikor az online játékok havidíjai által termelt bevétel már több volt, mint az offline játékok eladásaiból származó összeg. Ennek egy sor oka van, például az, hogy ebben a műfajban a konzolok korszakos lemaradásban vannak, vagy hogy sokkal kisebb problémát jelent a kalózkodás. Ja, és ott a World of Warcraft is.

»Meg nem erősített hírek szerint a képen egy kínai internet-rendőr látható

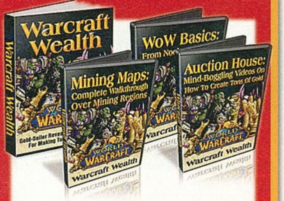
Elvonatkoztatva attól, hogy a WoW a világ legjobb, vagy éppen a legtúlértékeltebb játéka-e, az biztos, hogy egymaga bevitte a mainstreambe meg a popkultúrába az online játékot, a pár százezer fős nagyságrendből néhány év alatt tízmilliósba tolva fel az MMORPG-k potenciális játékosainak körét. Ráadásul a Blizzard megtett még valamit, ami a nyugatiaknak nemigen szokott sikerülni: betört Keletre. Először Koreába, még tíz éve a Starcrafttal, aztán Kínába a WoW-val. De annyira, hogy a becslések szerint a csúcson, a Burning Crusade idején, vagyis 2007-2008-ban bő ötmillió aktív kínai előfizetőtől csordogált a jüan a Blizzard kasszájába. A poros közhely szerint minél magasabb csúcsra kapaszkodunk fel, annál nagyobbat tudunk esni; a WoW soha nem látott csúcsokat hódított meg Kínában, és most éppen zuhan, arccal bele a szakadékba, és senki nem tudja, várja-e lent mentőháló.

WARCRAFT MENNI KÍNA

Hogy a sztorit jobban megértsük, vegyük át gyorsan, hogyan is működik Kínában az online játék. Kína óriási piac: 300 millió internetező, ebből 50 millió potenciális játékos (persze ebben benne vannak azok is, akiknek az érdeklődése nem mutat túl a flash-es ingyenes mókákon, illetve a Facebookon és hasonló oldalakon elérhető közösségi játékokon). A legvadabb kommunizmust a legvadabb kapitalizmussal egészen egyedi módon

»ARANYLÁZ«

A játékosok legtöbbjének, amikor először tudomást szereznek a WoW kínai kálváriájáról, az az első reakciója: de jó, nem lesz több goldfarmer (és -seller, és -spammer). Számukra van egy rossz hírem: dehogynem lesz. Sőt. Na de miért, és mi is ez az egész? Kínában becslések szerint több százezer embert foglalkoztat a goldfarmer ipar. Az online játékokkal foglalkozó netkávézók éppen szabad, vagy direkt erre fenntartott gépei előtt görnyednek a goldfarmerek, akik pénzt gyűjtögetnek a játékban látástól vakulásig, európai szemmel nézve fillérekért. (És boldogok, mert nem kell feleennyiért cipőt varrniuk napi 18 órában a szomszéd gyárban.) Az öszszekuporgatott pénzt a farm tulajdonosa lepasszolja az erre szakosodott, általában kínai-amerikai közös cégnek, az meg a neten eladja a nyugati játékosoknak, akik lusták arra, hogy maguk szedjék össze az aranyat a játékban, de az előnyeit élvezni akarják, és hajlandók erre pár dollárt/eurót kiadni. A kínai balhéval pedig azért nem lesz kevesebb belőlük, mert a kínai, európai és amerikai szerverek között nincs átjárás, így a farmerek természetesen utóbbi kettőn játszanak (már ha ezt játéknak lehet nevezni), hogy a fizetőképes keresletet elérjék.



ötvöző pekingi kormány nem nagyon szereti, ha a honpolgárok csak úgy, nyakló nélkül neteznek, ezért erősen korlátozza a netelérést (a Kínai Nagy Tűzfalról gondolom mindenki hallott már). Ebből fakadóan a kínai játékkultúra a netkávézókra építkezve alakult ki; és itt most ne a nálunk megszokott, legfeljebb egy-két tucat gépből álló helyekre gondoljunk, hanem igazi nagyüzemre: több emeletes, akár sok száz pécével felszerelt hodályokra. Havidíj helyett az óradíj dívik, amit helyben, a netkávézóban csenget ki az ember, amikor kilogol a játékból. Ja, és Kína nem nagyon enged be csak úgy nyugati cégeket az országba, így csak egy helyi vállalattal összefogva lehet online játékot üzemeltetni. A Blizzard tudomásul vette a feltételeket, és a The9 nevű helyi cégnek passzolta le a WoW üzemeltetési jogát, ami irtózatos üzletet csinált a játékból (lásd az ötmillió előfizetőt ugye). Hogy pontosan mi is állt a Blizzard és a The9 szerződésében, és ki mennyit tett zsebre az ötmillió kínai WoW-os pénzéből, senki nem tudja az érintetteken kívül, mindenesetre ahogy közeledett a szerződés lejárati dátuma (2009. június), úgy terjedt a pletyka, hogy a Blizzard, a piacgazdaság alapvető reflexeit követve, megversenyeztetné a kínai cégeket a WoW jogaiért, és mellékesen bedobná a kalapba a Starcraft 2-t is. Ennek két oka volt (már azon felül, hogy így működik a piac nyugaton). Egyrészt a WoW indulásakor mindenki alulbecsülte a kínai piac méretét, mára viszont egyértelművé vált, hogy ez óriási biznisz, ami remek kiindulási alap a Blizzard számára ahhoz, hogy jobb feltételekkel szerződjön újra (magyarul azt gondolták, nagyobb részesedést is simán el lehet kérni a jogokért, cserébe azért, hogy a kínai fél most már nem kockáztat, hanem tuti nyereséges üzletbe ül bele). A másik ok pedig az volt, hogy a The9-ban időközben tulajdonrészt szerzett az Electronic Arts, és az Activision Blizzard igazgatótanácsában vélhetőleg nem volt túl őszinte a fejesek molyosa, amikor azt látták, hogy a cég aranytojást tojó tyúkja mellékesen a legnagyobb konkurensnek is tojja az aranytojásokat.

»Nemcsak a játékosok, de a gondok nagy része is kínai«

»A képen elrejtettük a kutya szót, a megtaláló jutalmat kap....

ZUHANÁS

A The9 vezérkarában sem hülyék ülnek: pontosan tudták, hogy nem sok babér fog nekik teremni 2009 nyarától. Még ha az EA-s kapcsolat felett valahogy szemet is hunyna a Blizzard, a cég a WoW kirobbanó sikerével is csak a második vonalba tudta magát felküzdeni a kínai online játékos cégek között, és a piacot uraló két mamut, a Shanda és a NetEase bármikor szemrebbenés nélkül túllicitálta volna a The9-t, hogy besöpörje az ötmillió WoW-játékost. A kínai partner ennek megfelelően osztott-szorzott, és 2008 őszétől ott kezdte el szabotálni a Blizzard bizniszét, ahol csak érte, még ha ez a saját játékosainak nagyüzemi szívatásával járt is. Egyre kevésbé figyeltek oda a szerverkarbantartásra, egyre többet volt elérhetetlen a játék, aztán valamikor 2008. októberében egyszer csak megállt az idő a kínai WoW-ban, nem jött több patch, nem indult új arénaszezon, nem jelent meg új tartalom. Közben a világ többi részén kijött a Wrath of the Lich King (persze gőzerővel folyt a kínai lokalizálás is, anélkül, hogy bárki tudta volna, ki fogja Kínában üzemeltetni a játékot), a kínai játékosok pedig elkezdtek türelmetlenkedni. Aztán fogták magukat, és megtámadták Tajvant.

»A kínai kormány lila elfekkel próbálja elijeszteni a nyugati cégeket...

»A kínai nagy fail«

»A CSILLAGOK HÁBORÚJA«

Kína leghíresebb és legerősebb WoW klánja a Stars névre hallgat. Már évek óta ott vannak a világ élvonalában, de - főleg a miatt, hogy Kína mindig késéssel kapta meg a patch-eket, és ezzel az új tartalmakat - igazán nagyot sosem tudtak villantani. Amikor látszott, hogy a Lich King kínai startjával gondok lesznek, a klán tagjai gondoltak egy nagyot, és egy emberként hagyták ott a kínai szervereken az évekig fejlesztett, maximumra tuningolt karaktereiket, hogy Tajvanra átköltözve kezdjenek újakat. Tajvanba még mindig egy hét késéssel érkeznek a patch-ek Európához és Amerikához képest, ráadásul a kínai invázió miatt akkora volt a tömeg a tajvani szervereken, hogy csak éjjel lehetett rendesen játszani - de a fanatikus kínaiaknak ez nem állta útját. A 250 fős óriásklán két párhuzamos csapattal, rendszeresen hajnali egytől délig játszva kapcsolódott be a versenybe. A WoW-történelem legnehezebb harcának kikiáltott Firefightert a világon másodikként, a hetente csak egy órán át elérhető Algalont harmadikként győzték le, aztán végre összejött nekik a world first is, amiért minden hardcore játékos hajt. Yogg-Saron, a halál ősi istene, Ulduar erődítményének foglya különleges harc: a játékosok dönthetik el, hogy a titánok őrszemei közül mennyinek kérik a segítségét az összecsapáshoz. Ha egyet sem kér az ember, abból az Alone in the Darkness fantázianevű harc lesz, amire a világ klánjainak 99 százaléka pár próba után azt mondta, lehetetlen. A Stars nem, és több heti gyakorlás, több száz elbukott próba után megnyerte a harcot, így sokan őket tekintik most a világ legjobbjainak.«

A TAJVANI INVÁZIÓ

Tajvan helyzete a WoW szempontjából sokkal kevésbé bonyolult, mint úgy általában a politika és a diplomácia világában. Kínához hasonlóan egy helyi cég, a Softworld üzemelteti a játékot 34 szerverrel, a becslések szerint 200 ezer játékossal, a nyugatihoz hasonló havidíjas, bankkártyával online fizetős rendszerben. Ez a kínaiaknak egyrészt drága, másrészt problémás (nincs mindenkinek dombornyomott bankkártyája), de amikor pármillió WoW-függő nem kapja meg a napi adagját a játékból, csak azt látja, hogy rajtuk kívül már mindenki Northrenden kalandozik, ez az akadály hirtelen mindjárt leküzdhetőbbnek tűnik. Nagyjából 100-200 ezer kínai játékos nyergelt át pár hónap alatt a tajvani WoW-ra. A magukat Tee-Yan-Dangnak, vagyis felfedezőnek nevező játékosok már a puszta tömegükkel tönkretették a tajvani játékot (a tömeg miatt beütött a durva lag, és a sorban állás a szabad helyekért a szervereken), ráadásul a Softworld köszönte szépen a hirtelen megduplázódott előfizetőszámot, de nem állított hadrendbe új szervereket (sőt, pár hónap múlva – valószínűleg kínai nyomásra - befagyasztotta az új accountok regisztrálását). A jövevények és a helyiek között nagyon csúnyán elmérgesedett a viszony, kiéleződtek a nyelvi (a mandarin nyelv eltérő verzióit beszélik Tajvanon és a kontinentális Kínában, mások a WoW-os rövidítések és szleng-kifejezések is) és kulturális ellentétek, ami csak olaj volt a tűzre, hiszen a kínaiak és tajvaniak történelmi okoknál fogva egyébként sem komálják egymást különösebben.

»Tajvan és Kína egy egészen különleges helyen csap össze«

A BÜROKRÁCIA HÁLÓJÁBAN

2009 tavaszára nyilvánvalóvá vált, hogy a Blizzard a The9 helyett a NetEase-zel képzeli el a jövőjét (mint utóbb kiderült, a kínai cég ezt egy 300 millió dolláros ajánlattal érte el, amiért három évre kapja meg a WoW és a Starcraft 2 üzemeltetési jogait). A The9 a csőd szélére került, 300 embert kellett kirúgnia, a WoW-val elúszott a bevételi forrásainak háromnegyede, a részvényárfolyama a padlóig zuhant. És jött a "dögöljön meg a szomszéd tehene is" akció: a cég két pert is indított a Blizzard ellen, és ahogy lejárt a szerződés, azonnal lekapcsolta a WoW-szervereket, minden további tárgyalást elutasítva - holott ekkor a NetEase-nél még nem álltak készen a játék átvételére. Hogy hogy nem, a Wrath of the Lich King engedélyeztetési procedúrája is sokkal-sokkal tovább húzódott a szokásosnál az illetékes minisztériumban. A hivatalos átfutási idő 20 nap, a Wotlk-nak 60 kellett.

A MÉLYPONT

2009. június 7-én megszűnt a WoW Kínában, a legnépszerűbb helyi játékok, a Zhuxian Online és a Chibi Online (plusz a World of Fight, amit - meglepetés! - a The9 fejlesztett nagy hirtelen, és aminek - meglepetés! - a logója megdöbbentően hasonlít a WoW-éra) elkezdték felszívni az ötmillió játék nélkül maradt WoW-hajléktalant. A NetEase szomorúan jelentette be, hogy amíg a WoW sorsa a nihilben lebeg, a cég napi 4,22 millió jüant (avagy 617 ezer dollárt, avagy 118 millió jó magyar forintot) bukik. És indult egy újabb nyomozás is a Blizzard ellen, mert felmerült a gyanú, hogy a NetEase-zel úgy alapított vegyesvállalatot a szerverek technikai karbantartására, hogy az sérti a kínai törvényeket - ez pedig akár a cég Kínából kitiltásával is büntethető. Úgy tűnt, innen már nincs tovább, csak a csoda segíthet.

»A függőség jelei: kialvatlanságtól vörös szemek, egy hetes borosta

»A KÍNAI SZENT TEHÉN«

Kínában az illetékes elvtársak már a kezdetek óta eléggé ferde szemmel (haha) nézik a játékot, és ahol csak lehet, cenzúrázzák is. A kínai hagyományok szerint az emberi csontvázak ábrázolása nem illendő dolog, így minden olyan grafikai elemet, amin csontváz, csontok, koponya, levágott fej, vagy bármi hasonló szerepel, átrajzoltatnak a Blizzarddal, az élőholt karakterektől az utolsó apró ikonig. A Wrath of the Lich King nagy újdonságát, a halállovag kasztot úgy ahogy van, kivették a játékból, illetve kivágták a zseniális Battle for Undercity küldetést, amiben a Horda hősei Thrall vezetésével megostromolják az élőholtak fővárosát (ennek a miértjét tulajdonképpen senki sem érti). A legfurább eset azonban a pandákat érintette. Pandák úgy kerülnek a WoW-ba, hogy a Blizzard vezető grafikusa, Samwise Didier nagy pandamániás, és mindenhová pandákat rejt a képein: kardmarkolatra, pajzs vésetére, a fogadóban a falra, és így tovább. Pár éve még egy áprilisi tréfát is faragtak ebből (ami szerint a panda játszható faj lesz a WoW-ban), és a Warcraft 3 kiegészítőjében valóban megjelent egy panda hős. A játékosok imádták, és így hamarosan a Warcraft-mitológia hivatalos része lett Pandaria szigete messze keleten, amit humanoid, pandaszerű lények, a pandarenek laknak; leginkább szamurájok és sörfőző mesterek kerülnek ki közülük. Igen ám, de Kínában a panda szent állat, és a kínaiak akkora felháborodással fogadták a pandarenek bármilyen formájú megjelenítését a játékban, hogy a Blizzard visszakozott, és a nyugati verzióba se tette bele a pandareneket biztos, ami biztos.

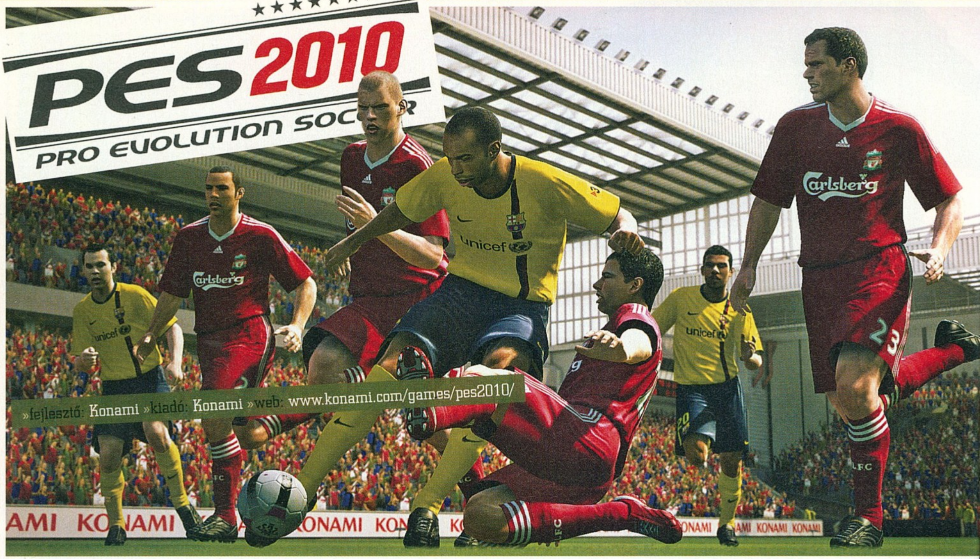
A FORDULAT

Három hét telt el. Hogy ez alatt milyen kavarások, intrikák, háttéralkuk, titkos paktumok és vesztegetések történtek a színfalak mögött, természetesen sosem fogjuk megtudni, mindenki képzelje el, mi mindenre lenne képes egy 300 millió dolláros biznisszért, aztán ezt szorozza meg Kínával. Akárhogy is, július végén elindult a Lich King bétatesztje, és ha minden jól megy, augusztus második hetének magasságában (amikor ezt írom, ez még jövő idő) elindul az éles játék, bár azt még nem tudni, hogy a The9 átadja-e az adatbázisát vagy az összes, éveken át fejlesztgetett karakter megy-e a levesbe, és mindenkinek a nulláról kell-e újrakezdenie.

FELTÁMADUNK!

A felmérések szerint mindenesetre a kínai WoW-játékosok háromnegyede az újraindulás napján ott fog tolongani a szervereken - úgy tűnik tehát, sínen vagyunk a jól fejlett happy end felé. A Blizzard hosszú (sőt már közepes) távon aligha-nem nyer az egésszel, hiszen jóval nagyobb pénzt akaszt le a NetEase-ről, mint eddig a The9-ról; a NetEase-nek az egyhónapos csúszás bevételkiesését valószínűleg hamar visszahozza a WoW, és a cég megszerzi a piacvezető pozíciót a kínai online játék üzemeltetők között. Az összes többi nyugati játékkiadó szintén jól jár, hiszen más kárán tanulhatták meg, hogy mire számíthatnak, ha elkezdenek a kínaiakkal packázni. A The9 bukik, de mivel a történetben (legalábbis abban a verzióban, amit mi tízezer kilométerről látunk) ők a kicsinyes, bosszúszomjas, intrikáló rosszfiúk, ettől sem fogunk túlzottan kétségbe esni. Az ötmillió kínai WoW-játékos meg kapott egy hónap szabadságot. Jól tud az jönni, tapasztalatból mondom.«

囍



»fejlesztő: Konami »kiadó: Konami »web: www.konami.com/games/pes2010/

Régi élmények, új PES – A széria javulni szeretne!

A PES 2009 hatalmas öngól volt, a túlreformált játékról talán még az elvakult fanatikusok is elismerik, hogy elmaradt az EA FIFA-sorozatának aktuális részétől. Most azonban „a valaha készült legéletszerűbb, legszebb és legélvezetesebb rész" jön, legalábbis a fejlesztők szerint.

írta» DARTHS

A tavalyi PES sokunknak csalódás volt, ami mellett látva a FIFA 09 konzolos verzióját az ember pillanatok alatt átcsábult, hiszen a különbség minden szempontból magáért beszélt. Sőt, ha azt vesszük, hogy igen komoly és nagyszerű változtatások vannak kilátásban az előző – közel tökéletes – FIFA-epizódhoz képest, akkor Seabassnek és csapatának nagyon fel kell kötnie, sőt szíjaznia a gatyáját, hiszen a FIFA rosszabb biztos nem lesz tavalyhoz képest. A Konami elmondása szerint rengeteg tapasztalatot gyűjtöttek a rajongói véleményekből illetve a szaksajtó kritikáiból, és ezek tudatában formálták a következő epizódot, méghozzá – dobpergés – törekedve a 2009 előtti epizódok hangulatának visszacsempészésére... Játékmenet mindenekelőtt – ez a PES szlogenje amióta csak ismerjük, és pont ez lett frusztráló a 2009-es epizódban, ahol majdhogynem újraírták a játék alapvető mechanizmusát – bár ne tették volna. Most pedig mi történik? Egy megreformált játékot próbálnak „régimódira" szabni; gördülékenyebbé és a végletekig realisztikussá tenni, belecsempészve a taktikát, mint szükséges ám egyszerűen kezelhető elemet a játékmenetbe. Azért a marketingszöveget és a púdert lesöpörve egyértelműen látszik, hogy a FIFA konzolos verziója volt a követendő példa, gyakorlatilag ahhoz hasonlóvá akarják gyúrni az új PES-t, mind külcsínben, mind belbecsben.

EGY LÁB SZÁZ TRÜKKÖT CSINÁL

A játékmenet gyorsabb lesz és reálisabb, amitől a játékos folyamatos kihívás elé néz majd, mert a gyors reakciók ugyanúgy kulcsfontosságúak lesznek a sikerhez, mint a taktikai beállítások. A kapusok sem könnyítik meg a dolgunkat, hárítási hatékonyságuk, viselkedésük még inkább a mai idők futballjára fog emlékeztetni. Bíró spori is kap némi intelligencia-turbót a kiegyensúlyozottabb döntések érdekében, ami rá is fért, valljuk be. Sokat foglalkoztak a fejlesztők a gépi ellenfél mesterséges intelligenciájának továbbfejlesztésével: amellett, hogy az előző részben debütált Team Vision rendszer az alap továbbra is, az ígéretek szerint gyorsabban és egységesebben reagálnak majd a gépi játékosok, hamar lezárva a területet, rákényszerítve a játékost újabb és újabb trükkök, támadó alakzatok bevetésére a siker érdekében. Természetesen saját csapatunk is okosabb lesz, a védők mozgásán sokat dolgoztak – követeljük az odalépős szereléseket, külön gombbal! -, hogy jobban irányíthatóvá és eredményesebbé tegyék a mozgatásukat. Az ígéretek szerint az animációk még gördülékenyebbek lesznek, és jelentős mennyiségű újdonsággal egészülnek ki. A pontrúgások sem kerülhették el az átprogramozást, a sima szabadrúgásnál sokkal nagyobb befolyásunk lesz a labda nélküli játékosok mozgására, hogy azok miként érkezzenek a labdára, de például a tizenegyesek rendszerét egy az egyben kidobták, és teljesen új, remélhetőleg jobb lehetőségek adódnak majd a büntetőpárbajok kiélvezésére. A PES-t szerettük a játékmenetéért, illetve a teljes testreszabhatóságáért, ám ez utóbbi valljuk be mindig is körülményes volt és kicsit komplikált, de legalább valóban minden szinten szinte minden variálható volt, mélyen belenyúlhattunk a taktikába és a játékosok mentalitásába. Nos, mindez továbbra is megmarad, ám gyakorlatilag egy az egyben lekoppintották a next-gen FIFA-ban található meccs előtti gyors és átfogó taktikai csúszkákat, hogy aki nem akar (vagy nem érti), annak ne kelljen a kacifántos menürendszerben egyenként beállítgatni, hogy a védők szoro-

»360 FOKBAN FIFA«

Idén a PC-s FIFA 10 is komoly változásokon esik át, teljesen megváltozik az eddig megszokott játékmenet, ezt elsősorban a megreformált irányításnak köszönhetjük majd. Eddig csak 8 irányba mozoghattunk a pályán egy játékossal, de immáron búcsút inthetünk ezen darabos mozgáskultúrának, mivel a következő részben nem lesznek korlátok; 360 fokban teljesen szabadon futhatunk majd. Nyilván ezen újítás rengeteg lehetőséget rejt magában, elsősorban a cselezés szempontjából lesz kimagasló újdonságérzetünk, hiszen némi gyakorlás után elképesztő hatékonysággal hozhatjuk be a trükköket. Passzolásnál és védekezésnél is teljesen másképp – pontosabban – működhetünk a játékossal, oda irányítva a bogyót vagy a becsúszó lábat, amerre szeretnénk. Sőt, az ígéretek szerint a gépi AI-t megváltoztatták, úgyhogy lesz kihívás bőven – remélhetőleg...

san együtt mozogjanak, vagy éppen laza alakzatban fogják a területet, esetleg a középpályások inkább a támadókat segítsék, mint hogy visszahúzódjanak, és hasonlók. Persze ez csak nyolc átfogó lehetőséget takar egy-egy csapatrész vagy éppen az egész csapat variálására - ha teljesen egyedi taktikát akarunk, akkor egy-egy játékosnál külön kell beállítani, miket csináljon. És az igazi újítást a PES ezen mélységeiben kapjuk, egy „kártyarendszer" bevezetésével. Ennek lényege, hogy a sztárjátékosok különböző kártyákkal rendelkeznek, melyek a valódi énjükre jellemző kimagasló képességeiket jelentik. Például Messi szeret a szélről váratlanul középre törni, hogy magánakcióval fejezze be a támadást. Ha ezt a kártyát aktiváljuk, akkor Messi hasonlóan fog mozogni a virtuális pályán is, érezhetően kiemelve az ehhez szükséges skilleket. Persze sok ilyen kártyája lesz egy-egy sztárnak, de ez csupán egy újszerű taktikai elem, nem szuperkombó, amivel istent lehet csinálni a sztárokból. Ha több kártyát aktiválunk egy játékosnál, akkor az kevésbé fog tudni összpontosítani, gyorsabban fárad, tehát visszájára fordulhat a dolog. Ez a rendszer a taktika egyedibbé tételét szolgálja, hogy kiválaszthassuk az adott meccsre vagy éppen félidőre szükséges legmegfelelőbb kártyát a klasszisoknak, hogy azzal még hatékonyabbá tehessük a taktikát és meglepjük ellenfelünket a sztárjátékosunk maximális kihasználásával.

Azt viszont csak reméljük, hogy ezek nem teremtenek kiskapukat a nagyon elvetemült menedzserpalántáknak, hogy legyőzhetetlen taktikákat okoskodjanak ki, és rommá verjenek mindenkit, akik nem követik példájukat.

SZÉP VAGY, SZÉP VAGY, SZEBB A NAPNÁL...

Játékmódok terén egyelőre nincs tudomásunk jelentős újdonságokról, azt leszámítva, hogy a Konami még jobban megkörnyékezte az UEFA-t, és a BL-licencek mellé megszerezte az Európa-liga jogait is (tehát az idei kupamenetelésben szereplő csapatokkal valószínűleg kiegészül repertoár). A Master League kapott még pár jelentős újítást, melyből a leghasznosabb az ifi csapat bevezetése az utánpótlás-nevelés közvetlen kontrollálására, de azt sem bánjuk, hogy átláthatóbbá tették a menürendszert, vagy hogy alkudozhatunk a különböző szponzorokkal. Természetesen a Become a Legend módozat nem tűnik el (bár ezen opció újításairól még nem beszéltek a fejlesztők), és reméljük a régi tréning küldetéssorozatokat is visszahozzák, amit úgy hiányoltunk tavaly. Szándékosan nem beszéltem még a grafikáról, mert egy PES-nél nem ez van az első helyen, ennek ellenére idén rendkívül megszépültek a karakterek, köszönhetően az új dinamikus árnyékolási technikáknak. Ami talán nem jön át a játékképekről, hogy javult a stadionok összképe, és végre megszűntek a körbevágott papír-szurkolók. Azért még ez a közönség is messze van a tökéletestől, de a javulás valóban jelentős. Megtudtuk, hogy az átszervezett fejlesztőcsapatból egy jelentős szelet dolgozott az online funkciók továbbfejlesztésén, úgyhogy reméljük javul a helyzet ezen a téren is. Mindenesetre nagyon várjuk, hogy sikerül-e a Konaminak javítania, és valóban újra egy gatyaszaggató PES-t összehoznia!«

MŰFAJ»	»SPORTJÁTÉK
MEGJELENÉS»	»2009. Q4
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu/1626

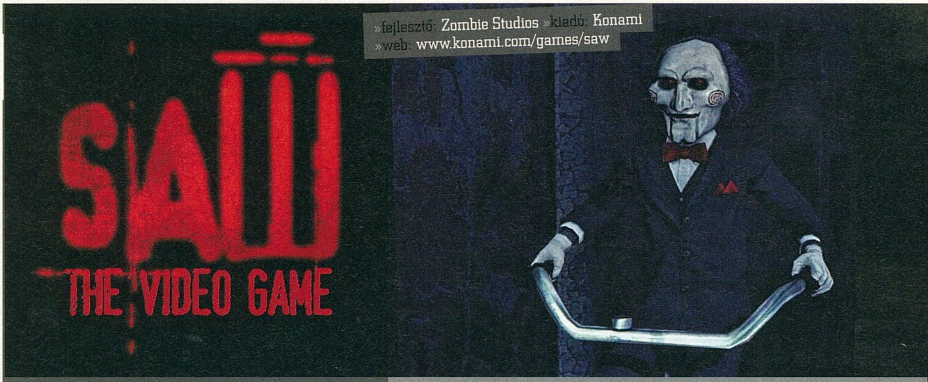
»Van mit helyrehoznia a Konaminak, sőt a trónfosztásra is esély van, csak kevés, főleg a jelenlegi erőviszonyok mellett. Egy átfifázott év után egy átpesezett év következik? Meglátjuk.

»DARTHS

PRO
»Ha visszacsempészik a 2009-es epizód előtti élményeket és okosan belekeverik az újdonságokat, tuti a siker...

KONTRA
»... de ha nem, akkor viszont marad az állóvíz és a csalódottság - egy reneszánszát élő FIFA mellett.

»fejlesztő: Zombie Studios »kiadó: Konami
»web: www.konami.com/games/saw



„A kulcs ott volt a kádban...”

A seattle-i székhelyű Zombie Studios a Shadow Ops.-tól kezdve a Rainbow Sixen át mindent készített már, s most a Konami számára igyekszik összekalapálni a hihetetlen sikernek örvendő Fűrész sorozat játékváltozatát. De vajon lehet-e ezt jól csinálni?

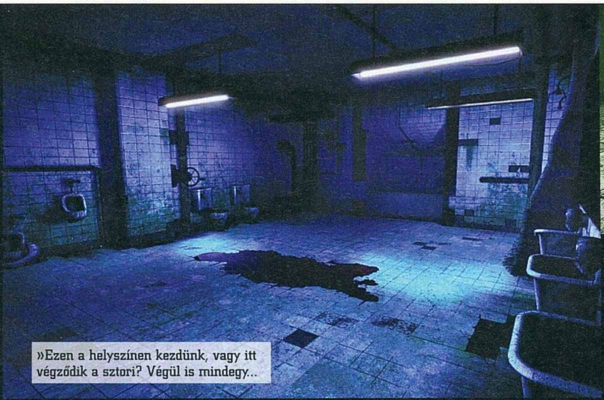
írta» CHOCHO

Nos, alighanem igen, mert az eddig kiadott információk alapján a Saw: The Video Game egy egész kellemes akció-kalandjátéknak tűnik. Az alapanyag persze mára már kifáradt, és a zseniális első rész óta egyre csak véresebb és öncélúbb lett, hogy az idén mozikba kerülő hatodik (és a nemrégiben tárgyalások alapjává vált hetedik) epizód puszta ténye szájhúzást váltson ki a rajongókból. Mikor hírül adták, hogy a film októberi premierjével egy időben egy játékváltozat is a polcokra kerül, a legtöbben csak legyintettek, vagy maximum rosszindulatú fintorra méltatták a bejelentést, mondván, a filmadaptációk csak a legritkább alkalmakkor válnak elfogadhatóvá (ami ugye nagyon messze van a jótól). Most viszont lehet, hogy fordul a kocka, mert mind az ötlet, mind a Fűrész-hangulat ügyes követőkre talált.

KÖRFŰRÉSZ

A történet az első két film között játszódik, és egy teljesen új szereplőt mutat be. David Tapp kiégett magánkopó, aki a különös, magát Jigsawnak nevező sorozatgyilkos után nyomoz. A szövevényes ügy az egész életét felőrölte már, családja széthullott, barátai egy része pedig a gyilkos karmai közé került önnön gondatlansága miatt. Amikor már azt hiszi, hogy ennél már nem lehet rosszabb, egy székbe szíjazva találja magát, az első rész óta már legendássá vált fordított medvecsapdával a fején. Innét indul maga a játék, és amint kiszabadítjuk hősünket (ez a feladat már ránk hárul), rögtön szembesülünk a nyers játékmenettel, ami a Fűrész-filmekben látott logikai feladványok és csapdák körül bonyolódik. Benyitunk egy szobába, ott megszólal a tévé, Jigsaw ad néhány tippet és támpontot, majd onnantól rajtunk áll, hogy sikerül-e az adott feladvány, vagy sem. Amennyiben nem, a moziban látotthoz hasonlóan brutális és kegyetlen halált halunk, ha viszont mázlink van és megoldjuk a puzzle-t, továbbmehetünk. Nem valami megbocsátó a rendszer, de egy olyan alapanyagnál, amiben minden hiba végzetes, ez így természetes. A feladványok a kaland-horrorok jól kikoptatott medrében folynak, azaz a Silent Hill- vagy a Resident Evil-sorozatok rajongóinak nem szolgálnak majd sok újdonsággal. Kulcsokat keresünk élő emberek testében vájkálva, injekciós tűkkel teli klotyókban kotorászunk könyékig, vagy éppen más foglyokkal igyekszünk megtalálni a kiutat. Mivel Jigsaw szívesen zárja össze áldozatait, hogy azok később akár egymást feláldozva maradhassanak életben, a játékban is sok NPC-vel találkozhatunk majd. A velük való kommunikáció kulcsfontosságú lesz a történet kibogozása szempontjából, és mivel a Fűrész sokszor boncolgat morális vagy filozófiai kérdéseket, nem egyszer életbevágó döntésekkel szembesülünk majd. Akik látták a filmeket, tudják, hogy ezen helyzetekben nincs jó és rossz választás, hanem különböző érdekek kerülnek ellentétbe. Az egész atmoszférát átjárja majd az "Én vagy ők?" kérdése, és emiatt a játék valódi pszichológiai horrort ígér.

»Ne félj, kisfiam, észre sem veszik majd a suliban az új fogszabályzód



»Ezen a helyszínen kezdünk, vagy itt végződik a sztori? Végül is mindegy...

TÜZES... IZÉ, TOMPA AKCIÓ

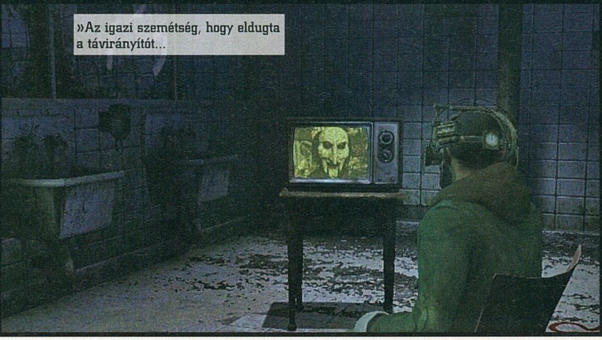
A játékmenet nagy része tehát nyomozásból és logikai feladványok megoldásából áll, de nem maradhatnak ki a platformrészek, az akció és a harc sem. Előbbiek tükrében várható néhány ügyességi elem, mint az egyensúlyozás a kötélen, amit konkrétan láttuk is. Mivel a helyszín egy nem túl bizalomgerjesztő labirintus, amit Jigsaw teljességgel a felügyelete alatt tart, a lőfegyvereket elfelejthetjük. Helyettük közelharcra alkalmas tárgyakat nyújt a program, azaz a "vascsőtől a feszítővasig" kategórián belül tessék gondolkodni. A szerszámok használódnak, vagyis ha túl sokat verekedtünk, jobb lesz lecserélni őket mielőtt eltörnek, vagy kiesnek a kezeink közül. Ütésekből egy gyorsabb de gyengébb, és egy lassabb de erősebb áll majd a rendelkezésünkre, és mivel az ellenfelek is ismerik ezeket, nem árt jókor jól elsütni a támadásokat. Egyébként valószínű, hogy maguk a bunyók is csak a csapdák részei, azaz nem kell egy Condemned-féle hentelésre számítani, hanem sokkal inkább egymás ellen uszított emberekkel való küzdelmeket várhatunk. Némely NPC-k élete és halála is rajtunk áll, és bár egyelőre nem tudni, hogy megmenthetjük-e másokat is (sőt azt sem, hogy magunkat egyáltalán megmenthetjük-e, hisz a Fűrész-filmek nem a túlélőkről híresek), a velük való konfrontálódás részletei már napvilágot láttak. Ezeknek a megvalósítása elég brutális, vagyis felkapunk valamit a földről, és addig ütjük vele a szerencsétlent, amíg az vérben tocsogva bele nem fullad saját testnedveibe. Kegyetlen és erőszakos ötlet, de mit is várhatnánk egy vérbeli Fűrész-sztoritól? Ha már a sztorinál tartunk, meg kell jegyezni, hogy a Zombie igyekszik a lehető leghűségesebb maradni a sorozat hagyományaihoz. David életének nyomorúságos pillanatait visszaemlékezések során nézhetjük meg, és hogy mindez a lehető legnyomasztóbb legyen, a program a filmek furcsa kameraszögeit és látványelemeit is átveszi.

ÉLES KÉP

Ha már a látványnál tartunk, a Fűrészben az alacsony költségvetés ellenére is sokat fektettek a körítésre. Minden mocskos és rozsdás volt, a fények pedig gyéren világították meg az amúgy sem túl bizalomgerjesztő szobák véres falait. A Saw: The Video Game is ezt az utat követi, és bár az előzetesek alapján nem ez lesz a legszebb játék, az atmoszférára és a hangulatkeltésre nem lehet panasz. Minden sötét és klausztrofóbikus, idegen, és csak úgy árasztja magából a halál keserű bűzét. Az egyetlen dolog, ami az eddigi videókon kissé ellenszenves, az irányítás, és az ehhez szorosan kapcsolódó karakter mozgása. Davidet TPS nézetből láthatjuk, ám ez bizonyos helyzetekben (harc, feladványok) rögzített kamerára vált, valahogy úgy, ahogy a Silent Hill: Homecomingban. Ezzel nem lenne gond, de a rendszer már ott sem volt tökéletes, és ha sokat kell majd keresgélnünk (tárgyhasználat, például), akkor ez különösen könnyen beleköphet a játékosok levesébe. A mozgásról meg annyit, hogy jelenleg úgy fest, mintha a Zombie munkatársai a nevükhöz hűen mindenkit magát vonszoló, élő hullaként akartak volna ábrázolni. A megjelenésig a cikk írásának pillanatában még bő három hónap hátra van, így ez még talán változhat. Reméljük a legjobbakat. A zene és a hang a filmből átvett lesz, és úgy tűnik, nem lesz vele semmi gond, mi több, hősünk a mai trendeknek ellenszegülve szerencsére beszélni is tud.

(FŰRÉSZ)FOGAS KÉRDÉSEK

A Saw egy rendkívül hatásos, jól összerakott játék benyomását kelti, ami nem lesz formabontó vagy újszerű, de a mostanában kissé megkopott fényű Silent Hill mellett kifejezetten üdítő lehet majd. Sok még a kérdés persze, és a játék befejezésén is nagyon sok múlik, de az eddigi információk alapján a Konami jó vásárt csinált mind a jogokkal, mind a Zombie Studiosszal. Az egyedüli dolog, ami elveheti a rajongók kedvét a játéktól, a film lehet, de ha elvonatkoztatnak, még így is sikerré válhat a program, amit talán ezért a filmhez hasonlóan folytatások tucatja követhet. De ha nem így lesz sem kell pánikba esni. A Fűrész-saga nem kevés tippet adott már arra, miként ébreszthetjük rá az alkotókat, hogy valójában csak öncélú elvek vezérlik őket, így ha nem lesz jó a játék, vagy nem tetszik a mozi, csak vegyétek fel egy magnóra, hogy "I wanna play a game!"...



»Az igazi szemétség, hogy eldugta a távirányítót...

MŰFAJ»	»AKCIÓ-KALAND
MEGJELENÉS»	»2009. 10
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu/1154

»A Saw: The Video Game nagyon kétélű ötletre épül, mert annak ellenére, hogy hatalmas lehetőségek rejlenek mögötte, rendkívül könnyű elrontani.

»CHOCHO

PRO »Igényes horrorkaland, ami talán jobb lesz, mint a filmek.

KONTRA »Mondjuk azoknál nem nehéz jobbat csinálni...

...és még egymillió lépés Simországon

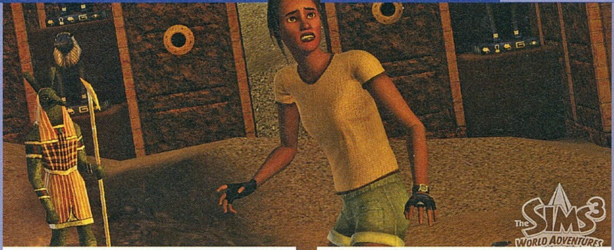
Érkezik a világőrület első kiegészítője, de arra kérem az olvasót, ne lapozzon tovább egy „Na, kezdődik..." felkiáltással. Az EA úgy tűnik, igyekszik kedvében járni mindazoknak, akik hajlandók pénzt pumpálni a franchise-ba...

írta» K REDENC

Szerettük a Sims 3-at a játékmechanizmus újdonságaiért, a nyitott játéktérért, és nem szerettük a technikai egy helyben topogásért, no meg az árulkodóan kevés tartalomért. Igen, nyilvánvaló volt már a bejelentéskor, hogy az EA nem fogja levágni az aranytojást tojó tyúkot, és nem pakol bele mindent az alapjátékba, teret adva így a kiegészítők hosszú sorának. A megjelenéskor jómagam is találgattam, hogy mi lesz az első fecske témája, és a nagyfokú szabadság miatt jó potenciált láttam a korábbi két vakációs téma (Vacation / On Holiday, Illetve Bon Voyage) „felmelegítésében". Épp ezért annyira nem is lepődtem meg, amikor az EA bejelentette ezt a pakkot – azt viszont örömmel vettem tudomásul, hogy a lányok-fiúk megpróbálnak egy gazdag expanziót összerakni, amivel tényleg kibővül a Sims-univerzum.

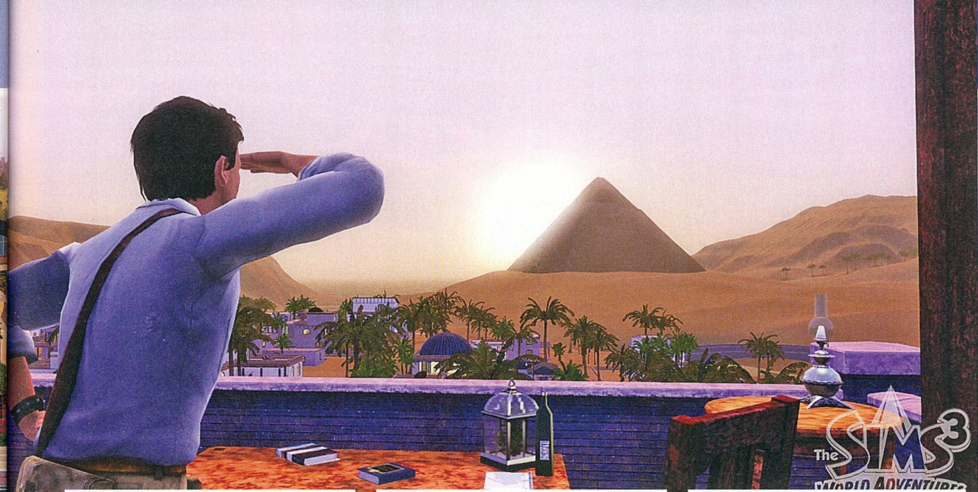
A VALÓSÁG SIMSI MÁSA

A franchise a kezdetektől erőteljesen a fantáziára épült, egy kitalált világban és nyelvvel, ám talán érthető módon a modderek megpróbálták reálisabb alapokra helyezni: az erre szakosodott weboldalakon mindig is a top letöltések között szerepeltek a nem simlish nyelven íródott táblák, plakátok, a valóságban is létező épületek, a híres emberekre hajazó simek. Az EA is észrevette ezeket a trendeket, és már a második rész életciklusának vége felé becsempészték a szériába világunkat, igaz, akkor még marketingcélokkal (lásd pl. a H&M vagy az Ikea cuccokat). Az új kiegészítő azonban ennél is tovább megy: simjeink ezúttal nem valami kitalált tájékon tölthetik jól megérdemelt szabadságukat, hanem jól ismert vidékeken: Franciaország, Kína és Egyiptom földjén. Igaz, ez is „simesítve" lesz, erre már a három új szomszédság neve is utal: Champs Les Sims, Shang Simla és Al Simhara, de a piramisok és pagodák mindenképp a rácsodálkozás, felismerés izgalmát, örömét hozzák el számunkra. Ám ez csak a kezdet, az igazi izgalom és öröm csak ezután vár ránk...



KULTÚRMISSZIÓ

Úgy tűnik, a Sims Studio szakijai ezúttal egyfajta ismeretterjesztésre, népnevelésre is vállalkoztak, ha már egyszer mai világunk szolgáltatja az alapot az új kalandokhoz: nem afféle múzeumjárós vagy épp tengerparton koktélokat szürcsölve napozós úri turista bőrébe bújunk – meg kell ismernünk az idegen kultúrát, részévé kell válnunk, el kell fogadtatnunk magunkat, hogy a nagyvilág szó szerint otthonunkká váljon. Ezért amikor megérkezünk a választott vidékre, egyfajta „alaptáborba" kerülünk; innen kell besétálnunk a városba, szóba elegyednünk a helyiekkel és kedvükre tennünk, hogy kivívva tiszteletüket és elismerésüket, helyet kaphassunk közösségükben, saját házat építve, majd azt birtokba véve.



KALAND KALAND HÁTÁN

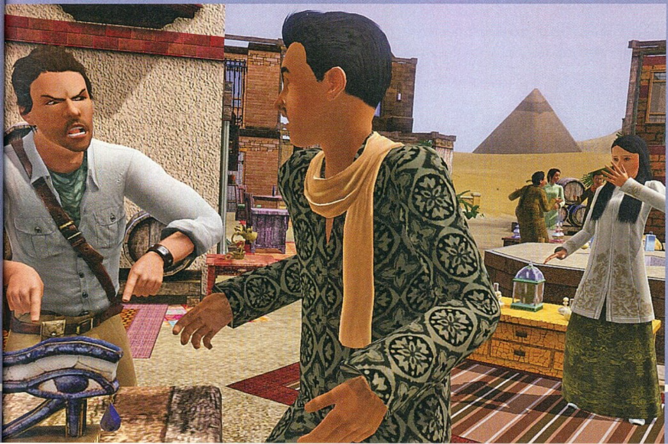
Hogy ez a folyamat még izgalmasabb legyen, a fent említett szívességtevés csodás kalandok kezdetét jelenti: meg kell találnunk egy elveszett kincset, fel kell tárnunk ősi sírokat, titkos helyeket, mindezt egymáshoz kapcsolódó, összefüggő sztorik, ha úgy tetszik, küldetéssort jelentő lehetőségek láncolatával. A harmadik rész egyik újdonsága lesz tehát ennek motorja, és miután mindhárom ország más-más háttértörténettel bír, igazi felfedezőkké válhatunk, és a végén nemcsak emlékekkel, de pompás, ritka holmikkal is térhetünk haza. Hogy ez az Indiana Jones-féle mókázás még jobban beszippantson minket, a készítők a katakombák, barlangok felderítéséhez minijátékokat készítenek, tehát ezúttal nem olyan egykattintásos akció vár ránk, mint mondjuk az alapjáték temetőjében, ahol csak mókás üzeneteket kaptunk hősünk mélységi barangolásáról, hogy aztán egy idő után felszínre bukkanjon kissé megtépázva egy ritka maggal vagy Kádasy gróffal, hanem teremről teremre haladva mind újabb és újabb változatos feladványokat kell megoldanunk, kihasználva simünk jártasságait, képességeit és speciális felszereléseit.

ÍRD MEG, OSZD MEG, ÉLD ÁT

Természetesen a kreatív játékosok a maguk sztorijait is megírhatják. Miután a helyiek között (akik akár egyedi, az alapműben nem szereplő jellemvonásokkal is bírhatnak) barátokra és ellenségekre is szert tehetünk, sőt szerelembe is eshetünk velük, hazatérve nemcsak telefonon tarthatjuk a kapcsolatot új ismerőseinkkel, de meg is invitálhatjuk őket otthonunkba és akár házasságra is léphetünk velük, így, ahogy Lyndsay Pearson producer fogalmazott: „ha ínyenc simed mindig is szeretett volna megismerkedni a francia konyhával, és elutazva Champs Les Sims-be összejön egy ottani séffel, majd hozzámegy, ez lehet a te saját történeted". Mindezt persze másokkal is megoszthatjuk, hála a Sims 3 közösségi opcióinak, hiszen képeket, videókat, írott úti beszámolókat is készíthetünk kalandjainkról, és a világ elé tárhatjuk ezeket.

A SZÜKSÉGES PLUSZ; A KÖTELEZŐ PLUSZ?

Természetesen simünk számos új, a témának megfelelő képességet sajátíthat el, a kézenfekvő fotózástól kezdve olyan speciális dolgokig, mint a harcművészet. És még valami: nemcsak szuvenírekkel és értékes kapcsolatokkal térhetünk haza, de a külhonban megismert építészeti stílusokkal egyedivé is varázsolhatjuk világjáró hősük otthonát, ahogy az általában a mindennapi életben is elő szokott fordulni. Tetejébe koronát: a csomagot megvásárlók ajándékba kapnak 1000 SimPontot (hat euró értékben), melyet levásárolhatnak a The Sims 3 Store-ban, illetve további, egyelőre titokban tartott online szolgáltatásokat is igénybe vehetnek ezek felhasználásával. Mindent összevetve úgy tűnik, nem üres szólam volt a hivatalos sajtóközlemény azon kitétele, miszerint az eddigi leggazdagabb pakk készül a Sims Studióban, és ha minden megvalósul, már most jó beruházásnak tűnik a World Adventures, bőséges, izgalmas tartalommal, sok meglepetéssel, melyeknek csak egy részét képezik a cikkben leírtak. A november közepére tervezett megjelenésig minden bizonnyal még sok részletet megtudunk majd róla – és lesz, amire csak a telepítés után fogunk rácsodálkozni. De minderről bővebben, ha előbb nem, hát év végén, a kiegészítőről írt tesztünkben...«



MŰFAJ»	»ÉLETSZIMULÁTOR
MEGJELENÉS»	»2009. 10
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu/1747

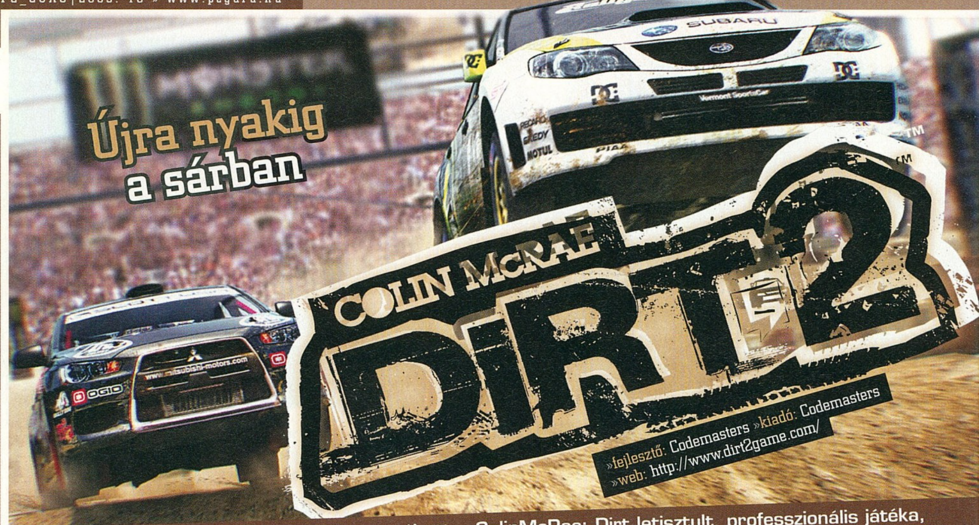
»Ha minden ígéretet beváltanak a Sims Studio emberei, gazdag, érdekes, izgalmas és tartalmas csomag lehet az első TS3-kiegészítő, ez pedig akár biztató is lehet a jövőre nézve...

»KREDENC

PRO »Valós alapokon nyugvó helyszínek, kincsvadászós küldetéssor minijátékokkal, kultúrák megismerése

KONTRA »A puding próbája mindig az evés...

Újra nyakig a sárban



»fejlesztő: Codemasters »kiadó: Codemasters
»web: http://www.dirt2game.com/

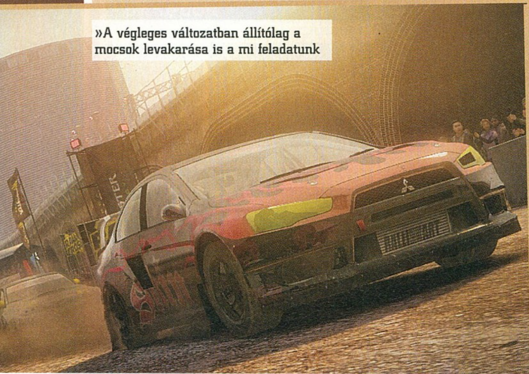
Alig két évvel ezelőtt katartikus élményt nyújtott a ColinMcRae: Dirt letisztult, professzionális játéka, ami még a kocasofőrökkel is gyorsan megismertette és megszerettette a raliversenyek sokszínű világát. Most végre rátehettük a kezünket a második rész működő, bár korántsem végleges változatára.

írta» SEDO

A folytatásoknak elkerülhetetlen velejárója, hogy az ember összehasonlításokat végezzen, lássuk hát, hogyan viszonyul a Dirt2 a nagy elődhöz. A talán legszembetűnőbb változás már rögtön a menüben észrevehető: a snowboard-, gördeszka- és bmx-versenyek fiatalos, laza, graffitikkel átitatott atmoszférája fogadja a játékost. Ez a szemléletváltás a játék minden aspektusában tetten érhető, talán a versenyautók beállítási opcióinak különbözősége a legjobb példa: a Dirt első részében kiválasztott járművünknél állíthattuk a kerekek dőlésszögét, a rugózás keménységét, a leszorítóerő nagyságát, a féktárcsák és betétek méretét, a sebességfokozatok hosszát és még jó pár dolgot, amiket egyáltalán nem is értek. Lényeg, hogy az értő játékos órákat tölthetett el az ideális beállítások megkeresésével, hogy aztán kör- vagy szakaszidejéből pár másodpercet lefaragva elöntse a jól végzett munka feletti öröm. A hozzám hasonló műkedvelőket is elszórakoztatta a részletes kalibrációs menü, csak éppen mi lopva nyomkodtuk az F2-t, hogy visszaállítsuk a gyári értékeket, miután fél óra bíbelődés után az első kanyarban totálkárosra törtük az autót. A Dirt2-ben is helyet kapott ugyan a fent említett beállítási opciók végletesen leegyszerűsített változata, de a kardinális helyen most azt kell eldöntenünk, hogy a szélvédőről szőrös dobókockák avagy halálfejek lógjanak, meg ugye ott van a mindent eldöntő „bólogató kutya versus hawaii táncosnő"-mizéria a műszerfalon. Ezek természetesen csak belső nézetből látszanak, ahol már eleve elég korlátozott a látómezőnk, feltehetően kevesen élnek majd a lehetőséggel, hogy ezt tovább szűkítsék egy himbálózó CD-lemezzel. Mindenesetre igen erőteljes az eltolódás a populáris, „mainstream" irányba.

KINTRŐL JOBB HÁROM SARAS

A menürendszerben főhősünk szemszögéből mozoghatunk az aktuális helyszín autóshow-szerű, színes forgatagában, szakadt lakókocsink dinamikusan fejlődő belsejében pedig az aktuális versenylehetőségekről tájékozódhatunk. Jelen állapotában elég körülményes és bosszantó a menüben bóklászás, úgy saccolom, hogy az átlagos türelmű felhasználó úgy a tizedik verseny után kap garantáltan agyvérzést (remélhetőleg a végleges verzióban például át lehet majd ugrani azt a 10 másodpercet minden futam után, mikor emberünk feltehetően valamely tudatmódosító szer hatása alatt állva bambán kóvályog a napon). Némi RPG attribútum is felfedezhető: tapasztalati pontokat kapunk és szintet léphetünk, hogy új pályákhoz, extrákhoz férhessünk hozzá, és van egy gyanús menüpont is, ahol leellenőrizhetjük kapcsolatunk milyenségét, néhány szignifikáns raliszereplővel. Bízom benne, hogy nem kell majd bowlingozni járni velük két verseny között a jó viszony fenntartásának érdekében. Ötletes újítás, hogy több mitfahrer közül választhatunk,


»A végleges változatban állítólag a mocsok levakarása is a mi feladatunk

»A kavicsfelverődés fizikáját hónapokig tanulmányozták a fejlesztők

»Akinek a fent olvasható tábláról ez nem derülne ki, ez itt egy rallycross verseny

»ERŐS MEZŐNY«

A Dirt 2 a decemberi megjelenéssel utolsóként lép majd be az egyébként ősszel kezdődő versenybe, a három nagy rivális ugyanis legkésőbb novemberben már megjelenik.

NFS SHIFT: Az EA nagyon sokat vár a felújított, újragenerálozott Need For Speedtől, és eddig úgy tűnik, hogy sikerre is viszi majd a címet. A játékmenet ott is inkább csak szimulátorszerű, de a Shift a vezethető autók száma, az ellenfelek intelligenciája és a grafika nyomán mindenképp érdemes lesz a figyelmünkre.

BLUR: A Bizarre játéka az idei kínálat kakukktojása, hiszen még csak véletlenül sem szeretne élethű vezetési élményt vagy az utolsó csavarig lemodellezett autókat, a cél az, hogy a versenyző legyen az első – közben meg kilőkhet, felrobbanthat, dezintegrálhat bárkit.

RACE ON: 45 pálya, 17 féle versenyszám és több mint 450 vezethető autó – ezt kínálja a svéd SimBim, a szimulátorok igazi nagymestere. A szintén ősszel (vagyis valószínűleg november végén) megjelenő játék hozza a fejlesztőktől megszokott színvonalat, és a Race On kifejezetten azoknak készül, akik hajlandók órákat elbíbelődni a versenyautók beállításával csak azért, hogy egy újabb tizedmásodpercet faragjanak le az amúgy is bámulatos köridőből.

habár valószínűleg az összes hímsoviniszta szteretípiám teret nyert, mikor egy előre nem jelzett kanyarban az útról lecsúszva, valahol félúton a szakadék alja felé bájos asszisztensnőm kijelentette, hogy hajtűkanyar következik. Köszi. Tényleg. Beállíthatjuk azt is, hogy a Dirt első részében megszokott számokkal jelölt technikai típusú, vagy egy leegyszerűsített, bolondbiztos kanyar-előrejelzést kívánunk-e hallgatni. Miután kiválasztottuk a szimpatikus versenyt és autót, kezdődhet is a játék.

HOSSZÚ EGYENES, VÉGÉN BUKKAN

A grafika már most lenyűgöző. A karosszérián megcsillanó napfény – ami persze csak az első poros kanyarig csillog -, az elsuhanó fák, bokrok, az út textúrája, mind kiemelkedően szép. Autónk kereke nyomot hagy a porban, kavicsokat verünk fel, porfelhő jelzi utunkat. Az egyébként létező testvérükről mintázott pályák annyira kidolgozottak, változatosak és részletgazdagok, hogy ha csak egy pillanatra néznék a képernyőre, jó eséllyel átverne a valósághű látvány. Persze menet közben nem gyönyörködhetünk sokat, mert a játék tempója érezhetően sokat gyorsult az első rész óta, és nagy sebességnél csupán az úton tartani az autót is viszonylag megterhelő feladat, nem beszélve az ideális ívekről, kézifékes fordulókról, meg hasonlókról. Örömmel konstatáltam, hogy továbbra is ezredmásodpercnyi reakcióidőbeli különbség választja el a tökéletesen bevett jobb kettes kanyart a sziklafalon szétkenődő Imprezától. Habár a játék nehézsége még nem végleges, a próbaverzió amihez szerencsém volt, a „frusztrálóan nehéz" kategóriába tartozik. Autóversenyben jó vagyok, ezért alapból általában nehéz fokozaton kezdek. Nos, mikor verejtékező homlokomat törölgetve, izzadságtól csatakos kezemből ki-kicsúszó kontrollerrel (az átlagosnál jóval kisebb kezemmel sem tudom rendesen megtartani a PS3-kontrollert, ki ennek a célközönsége, a hobbitok?!), végre komolyabb hiba nélkül végigszaggattam egy pályán, majd a célba érve a program közölte velem, hogy időm a nyolcadik helyhez volt elég, na akkor (egy gyenge ám intenzív pillanatban) állítottam könnyebbre a játékot. A helyzet nem sokat javult ezek után sem, de legalább már nem éreztem késztetést, hogy extrém tesztnek vessem alá a irányítóeszközt a fal segítségével (még mondják, hogy a játéktesz-

»A játék fejlesztői Colin McRae családjának beleegyezésével használják a helikopterbalesetben elhunyt pilóta nevét – a következő rész valószínűleg már nem CM Dirt 3 lesz...«

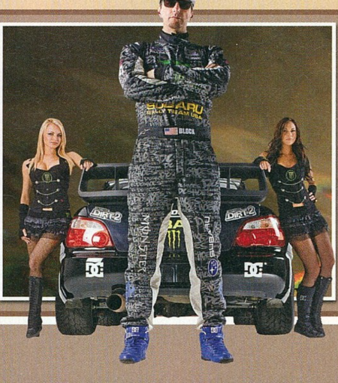
telés nem sport). Az első résszel ellentétben – ahol virtuális ellenfeleink időeredményével küzdöttünk meg – itt az autókat a valóságnak megfelelően szakaszosan indítják, tehát akár utol is érhetjük az előttünk haladót – na ez talán egyszer ha sikerült, de az illető keresztben állt az úton és kocsijának hiányzott az eleje –, avagy beérhet bennünket a mögöttünk lévő – ez a gyakoribb, nálam azonnali pánikot eredményez, és általában az észleléstől számított első, maximum második kanyarban totálkárral végződik. Az útfelület változatossabbá vált, nyomváják dobhatják meg autónkat, pocsolyák lassítják a tempót, és mivel ellenfeleink is hibáznak, az ideális ívre visszavergődő járműveiket is kerülgethetjük. Sajnos a közönség továbbra sem spriccel szét ha a palánknak csapódunk, és az „aszfaltút kanyarjában kiszóródott murva" jellegű finomságok is hiányoznak. A legérdekesebb újítás talán a „flashback" funkció. Nehézségi szinttől függően változó számú lehetőségünk van arra, hogy pár másodperccel visszatekerjük az időt, és újra megpróbáljuk bevenni az elrontott kanyart. Az ötlet remek, kétségkívül bosszantó volt, amikor egy amúgy jól teljesített pálya utolsó méterei-nek egyikén eltrafáltunk egy, a fűben megbújó követ, majd jobb hátsó kerekünk vidáman pattogva előzte meg bánatosan lassuló autónkat. A kivitelezés ellenben nem tökéletes, mert ugyan visszamehetünk az időben, de a kiválasztott pillanattól eredeti sebességünkkel – in medias res – újraindulva jó eséllyel még az ominózus rontott pontig sem jutunk el épségben. A játék sérülésmodellje mintha kicsit romlott volna, habár kellő elszántsággal az autónkat továbbra is a felismerhetetlenségig el lehet csúfítani. A vizuális amortizáláson túl a játékmenetet befolyásoló alkatrészek közül a tesztváltozatban egyelőre sajnos csak a motor és a kerék tud sérülni, cserébe még mindig kimeríthetetlen szórakozási lehetőségeket nyújt a különböző leszakadt karosszériaelemek taszigálása a porban.

JÖN EGY KIS TECHNIKÁS

A járművek változatosak, bár nagyon fájt, hogy az egyes autókra vonatkozó információk az első részben gyermekkorom autós kártyáit megszégyenítő részletességűek voltak, míg most, a folytatásban ez leegyszerűsödött egy három tulajdonságból álló – gyorsulás, végsebesség, kezelhetőség – skálára. Ennek ellenére azért mindegyik gépet kicsit más élmény vezetni, és kedvenc járművünkkel immáron több különböző kategóriában is elindulhatunk, köszönhetően a megvásárolható átalakítókészleteknek (tehát nem kell félnünk, hogy úgy járunk, mint az első részben, ahol például azt a vadállat Lancia Deltát alig lehetett pár pályán használni). Miután kitapasztaltuk autónk viselkedését és az aktuális pályát is megtanultuk, lassan elkerülhetetlenné válik, hogy megszerezzük első győzelmünket. Láthatatlan narrátor barátunk lelkesen gratulál, megkapjuk a jól megérdemelt 10 pontunkat, rengeteg pénzt – amit további autók vásárlására költhetünk –, és egy jó adag XP-t. Tapasztalati pontot kapunk nemcsak a sikeresen teljesített versenyekért, hanem olyan vezetéstechnikai eredményekért is, mint például két keréken haladás, drift, magas/hosszú ugratás, vagy hogy egy furcsábbat is említsek, a pálya szélein található tereptárgyak megfelelő mértékű lezúzása. Ha elég pontunk gyűlik össze, szintet lépünk, és továbbhaladhatunk a mindent elsöprő hírnév felé.

»ÚJ SEPRŰ JÓL TEPER

A fejlesztés közben történt tragikus baleset miatt a fejlesztőknek és a kiadónak új nagy nevet kellett keresniük, aki képes betölteni Colin McRae szerepét a játékon belül. Rövid kutatás és gondolkodás után végül bejelentették, hogy Ken Block lesz a Dirt 2 kirakatembere. Block neve talán nem annyira ismert, mint elődjéé, de ez korántsem jelenti azt, hogy kevésbé tehetséges vagy nagy formátumú versenyzőről lenne szó. Az igazat megvallva az új sofőr nem is annyira a ralibajnokságokon szerzett első helyezéseivel és világbajnoki címeivel érdemelte ki a Codemasters bizalmát – sokkal inkább azzal, hogy legalább olyan ön- és közveszélyesen jól vezet, mint elődje, a Repülő Skót becenevet nem véletlenül elnyerő McRae. A két férfi csapattárs volt az Amerikai Ralibajnokságban szereplő Subaru Teamben, sőt, Block nyilatkozataiban többször is elmondta, hogy hatalmas megtiszteltetés annak az embernek a helyére lépni, aki miatt annak idején elkezdett versenyezni.



TESZTVÁLTOZAT
AMI MÉG KORÁNTSEM VÉGLEGES

Amikor már tesztelhető, de korántsem végleges változathoz jutunk egy játékból, általában kapunk egy listát is azokkal az elemekkel, amik még nem úgy vannak a játékban, ahogy azt a fejlesztők szeretnék. A Dirt 2-nél a nehézség belövése, a törésmodell egyes részei, a menük és a hangok finomhangolása volt hátra.

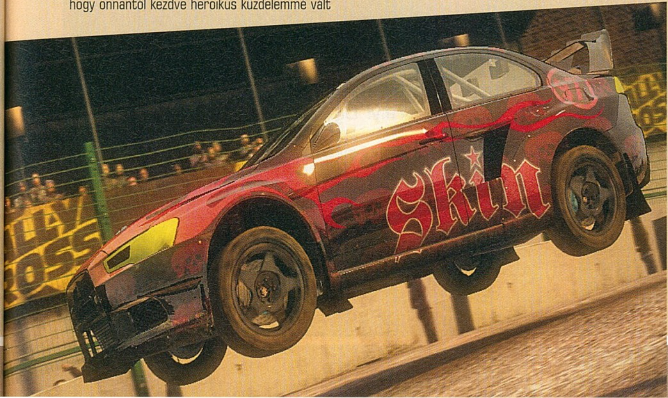
ELŐRE KÉTSZÁZ, UTÁNA LASSÍTÓ

Versenyzés közben a kezelőfelület tiszta, jól áttekinthető és habár továbbra is fenntartom, hogy a dizájn inkább passzolna egy szörfözős játékhoz, egyedül a pálya következő kanyarívét jelző minitérképbe tudok belekötni: ahhoz képest, hogy milyen kulcsfontosságú elem – főleg azokon a pályákon, ahol egyedül ülünk az autóban –, igencsak apróra és jelentéktelenre sikeredett. A visszajátszás már az elődnél is remekül ki volt találva, a Codemasters programozóinak pedig sikerült rátenniük még egy lapáttal: a megtett pálya bármely részét, szabadon választott kameraállásból, tetszőlegesen megválasztott sebességgel nézhetjük újra, akár ezerszeres – gyönyörű – lassítással, mindezt az aktuális visszajátszási tempótól függő hanghatások kíséretében. Ráadásul gyorsan és egyszerűen kezelhető felületet kapott a funkció, tehát pillanatok alatt kikereshetjük, ami érdekel bennünket. Jó esetben egy nagy sebességgel bevett kanyar, vagy egy szép előzés, rossz esetben az, hogy mikor is kapott akkorát a kerék, hogy onnantól kezdve heroikus küzdelemmé vált az egyenesen haladás. Az igazat megvallva a teszt folyamán valószínűleg több időt töltöttem visszanézéssel, mint konkrétan vezetéssel. A hangokon is tetten érhető a hatásvadász irányba való elmozdulás. Az első rész magas motorhangját, rekedtes kipufogó durrogását és az ütközések natúr puffanását felváltotta egy mélyebb, teltebb, inkább az utcai sportkocsikra jellemző hangi világ, ami ugyan vagányabbá teszi a száguldás élményét, de ugyanakkor rontja a hitelességet. Ráadásul versenytársaink minden jelentősebb mozzanatot lazának szánt megjegyzésekkel illetnek. Ami nem is lenne baj... ha szörfdeszka lenne alattuk.

BALON REPÜL, UTÁNA CÉL

Félreértés ne essék, a játék jó. Stílusa egységes, hangulata behúzza a játékost. Más kérdés, hogy nekem személy szerint stílusidegen a dizájn – emlékeim a Eurosporton látott rallyközvetítésekről azt a benyomást keltették, hogy a professzionális versenyzés körülbelül anynyira laza dolog, mint függőhidat tervezni, maguk a versenyzők pedig pont annyira lazák, mint egy általános iskolai technika tanár -, és szimpatikusabb a vegytiszta autóversenyző-autókanyar-felállás, mint a lökdösődő-beszólogatós-extrémsportos atmoszféra. Nekem a Dirt első része kicsit olyan volt, mint azok a nagyon puritán, végletesen részletekbe bocsátkozó repülőgép-szimulátorok, amikkel az ember hosszú gyakorlással töltött hetek után se volt képes épségben letenni a Boeinget. Sallangoktól mentes, csak a lényegre koncentráló rétegjáték, az autósportok szerelmeseinek. A folytatás érezhetően szélesebb közönséget próbál megszólítani és valószínűleg sikeresen teszi majd, köszönhetően a lélegzetelállító grafikának, a valódiról mintázott pályáknak, a bivalyerős álomautóknak, a jó zenének, effekteknek, hangoknak. Nagyon divatos, nagyon trendi, mindent tud, amit 2009-ben egy autós játéknak tudnia illik – szerencsére a bullet-time azért kimaradt belőle – de az előzetes változat alapján nem tartom kizártnak, hogy ezt a részt már nem a szimulátorrajongók istenítik majd.«

»Colin McRae Dirt 2«



MŰFAJ»	»AUTÓSZIM.
MEGJELENÉS»	»2009. 12.
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/832

»Bár a Dirt2 nagyon egyben van stílusban és játékélményben egyaránt, az már látszik, hogy az első rész szimulátorsága csak alaposan kilúgozva kerül majd bele.

»SEDO

PRO
»Bámulatos grafika, gyors, akciódús játék...

KONTRA
»... de félő, hogy az első rész komolysága már csak affektálós nyomokban lesz utolérhető.

Hacsak nem te is azok közé a szerencsés fickók közé tartozol, akik megoszthatják barátnőikkel a játékok iránti szenvedélyüket, biztosan okozott már bonyodalmat otthonodban az aprócska tény, hogy órákat töltesz el a TV vagy a számítógép előtt különböző űrgárdistákat és varázslókat terelgetve.

írta» CHRIS

HOGYAN (NE) VESZÍTSD EL A BARÁTNŐDET 10 NAP ALATT

Barátnőink általában nem nézik jó szemmel az ilyesfajta szórakozást, s bár többnyire vitáink nincsenek egy szinten a „te szemét, lefeküdtél a legjobb barátnőmmel" típusú összerezzenésekkel, valljuk be: ártalmatlannak tűnő szórakozásunk néha bizony veszélyes lehet párkapcsolatunkra nézve. Ahhoz, hogy segítsünk elkerülni az efféle bonyodalmakat háztartásotok környékén, összeállítottunk egy pár pontos listát arról, hogy mik azok a legszörnyűbb dolgok, amiket mondhattok barátnőiteknek. Amennyiben szeretnétek bimbózó kapcsolatotok idilli békéjét megőrizni, jobban teszitek, ha messzire kerülitek ezeket.

„MINDJÁRT MEGYEK, CSAK ELJUTOK A KÖVETKEZŐ MENTÉSIG."

Minden játékos kedvenc hazugsága, hiszen jól tudjuk, hogy nem csupán a következő mentésig akarunk játszani. Tény, hogy manapság a játékok már fél percenként mentenek, ráadásul bármikor leállíthatjuk a játékot és lementhetjük a játékállást manuálisan a menüből is. Amikor előjövünk ezzel a „mindjárt megvagyok" dumával, akkor célunk alapvetően az, hogy addig játszunk, ameddig szárazon megúszhatjuk a dolgot, és ki nem rángatnak minket a hajunknál fogva egy esetleges vacsora elé. És ezzel bizony ők is tisztában vannak. Ez nem más, mint egy perverz kis jelenet, ami egyetlen elkerülhetetlen dologhoz vezet: barátnőnk iszonyúan berág, mi pedig besértődünk, hogy már megint kicibáltak minket a gép elől. Odavágjuk a kontrollert, rácsapunk a billentyűzetre, majd hirtelen mozdulatokat téve puffogunk hosszú-hosszú perceken át. Persze ez nem valami felnőttes viselkedés, de semmi nem állhat egy férfi és a következő mentése közé. Semmi! Érdemes még megjegyezni, hogy hasonlóan átlátszó és szánalmas próbálkozás a „már csak egy van hátra" nevezetű frázis, amely hasonló végkifejlethez vezet, mint a fent említett eset.

„LÁTTAD EZT?! KIRÁLY VOLT, MI?"

Nem. Nem voltál király. Nem sikerült lenyűgöznöd a barátnőd, csak ismét idiótát csináltál magadból. Bár azt hihetnénk, hogy egy majdnem tökéletes csúsztatással bevett hajtűkanyar a Need for Speedben, vagy egy húszas KillStreak a Call of Dutyban tökéletesen rámutat arra a páratlan tényre, hogy mennyire király csávók is vagyunk, valójában ez egyáltalán nem hatja meg hölgyismerőseinket. Hihetetlen ügyességünk, bátorságunk, képességeink különleges tárháza, amit a játékokban mu-

tatunk fel, legtöbbször elismerés nélkül maradnak. Ilyenkor a legtöbb, amit kaphatunk, mindössze egy furcsa tekintet, felhúzott szemöldök, vagy egyszerű fejbiccentés, miközben barátnőnk el-elmereng azon, hogy ugyan „hogy a fenébe voltam képes ezzel a szánalmas alakkal összejönni?".

„UGYE NEM BAJ, HA MOST KICSIT ONLINE JÁTSZOM?"

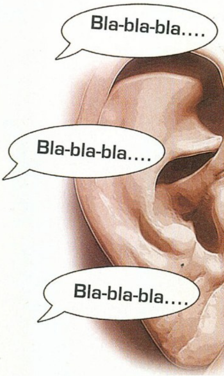
De igen, baj. A női egyed kifejezetten nem rajong azért, ha kretén haverjainkkal játszunk, veszett módon üvöltözünk a mikrofonba az egész éjszakán át, miközben idióta katonai parancsokat osztogatunk mindenkinek. Valami érthetetlen oknál fogva nem ragadják magával a hihetetlen élethű robbanáshangok Dolby 5.1-en, vagy az M-16-os gépkarabély hűen imitált hangja éjszakába nyúlóan. Valójában neki teljesen más elképzelései vannak arról, hogy mi számít késő esti kikapcsolódásnak.

„MOST MÉ' BAJ, HOGY LÁNY KARAKTERREL JÁTSZOM?"

Amikor barátnőnk rámutat arra az igencsak gyanúsnak mondható tényre, hogy mindig csak ezekkel a japán iskolás lányokkal játszunk, akiknek vékony hangjuk, hatalmas szemük és gyakran meglepő ügyességgel kikandikáló hófehér testrészeik vannak, soha de soha ne kérdezzünk rá, hogy miért jelent ez számára problémát! Bár nem is gondolnánk, hölgyismerősünk számára ez nem olyan apró-cseprő dolog, mint ahogyan mi hisszük. Ha ilyet lát, azonnal bizonyossá válik számára, hogy valójában perverz, furcsa fantáziákat ölelgető alakok vagyunk. Az is meg-megfordul a fejében, hogy esténként, amikor senki nem lát minket, női ruhákban, fodros egyrészesekben feszítünk a tükör előtt. Ezt elkerülhetjük, ha néhanapján valami öreg, szakállas csávóval játszunk (ajánlott irodalom: Gears of War vagy Splinter Cell). Ja igen, és óvakodjunk a „bárcsak te is így néznél ki!" és a „nem király ez a melldomborulat-fizika?" típusú megnyilvánulásoktól is.

„FIGYELEK, CSAK EZ MOST FONTOS."

A helyzet a következő: barátnőnk valamit mondani szeretne nekünk, és a teljes figyelmünkre számít. Jól tudjuk, hogy csak egy pause gombot kéne nyomnunk, de túlságosan belefeledkeztünk a játékba. Ilyenkor a férfi – az evolúció furcsa fintorának köszönhetően – általában nem sokat hall. Hiába próbálja meg ecsetelni nekünk a legkülönfélébb munkahelyi történeteket, az agyunkig csupán annyi jut el, mintha statikus zajt hallgatnánk a televízióból. De érthető is a dolog, hiszen ki kíváncsi a szokásos hisztire, hogy „Már megint ellopták a joghurtom a hűtőből", vagy „Hogy ez a Sári mekkora luvnya"? Ezért leállítani a játékot végképp felesleges lenne – gondolhatnánk. Nos, rosszul gondoljuk. Ilyenkor a nők jól tudják, hogy nem figyelünk, s gyakran bepróbálkoznak olyan mondatokkal, mint például „milyen jót kavartam a főnökömmel az asztalon" vagy, hogy „képzeld, terhes vagyok". Egyszóval megpróbálnak csapdába csalni minket. Amilyen bolondok vagyunk, ez általában sikerül is nekik, s a folyamatos „aházás" után a női egyedek azonnal átlátnak rajtunk. Ilyenkor könnyen inoperábilissá válhat kapcsolatunk. Egyébként a szóban forgó jelenet gyakran torkollik a „De ez csak egy játék!" mondatba, amit semmiképp se reagáljunk le a következő módon!



„NEM, EZ NEM CSAK EGY JÁTÉK."

Bármennyire is érzünk késztetést arra, hogy belemenjünk egy intellektuális vitába arról, hogy a videojátékok milyen szociális, kulturális és érzelmi hatásokat keltenek az emberi lélek legmélyebb bugyraiban, amikor barátnőnk naívan elhinti, hogy ébrenléti időnk nagy részét csupán egy játékkal töltjük, ne próbáljunk meg kiállni igazunkért! Semmi jó nem származhat belőle. Nem érti indokainkat, és valószínűleg soha nem is fogja megérteni azokat, ugyanis szerinte a játékok hülyék, feleslegesek, és ennek ellenkezőjéről soha semmilyen módon nem fogjuk tudni meggyőzni. Nem-nem, ilyenkor barátnőnk csupán egyetlen céllal hozza fel ezt a témát, mégpedig azért, hogy vitába keveredhessen velünk. Ilyenkor a legjobb az, ha csendes hallgatásba burkolózunk, ezt a csatát amúgy sem nyerhetnénk meg. Azért sem, mert valójában jól tudjuk, hogy tényleg csak játékról van szó. De ezt el ne mondjátok nekik!

„SZÍVEM, NÉZD! VAN ITT EGY JÁTÉK, AMIT KETTEN JÁTSZHATUNK."

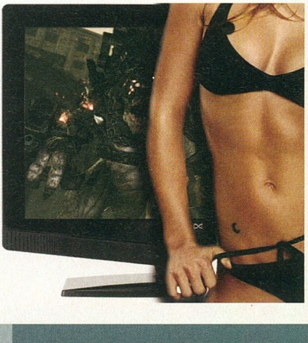
Rossz ötlet. Elmondhatatlanul rossz, ami általában két dologhoz vezethet:

1.) Reakciója csupán egy szarkasztikus megjegyzés lesz, és újfent azt gondolja majd rólunk, hogy férfiként teljes csődöt mondtunk. Megjegyzi, hogy milyen drága is volt az a játék, jóval drágább, mint az a cipő, amit hónapok óta emleget már nekünk. Ezenfelül megkapjuk, hogy Rozinak (aki ellopta a joghurtját a hűtőből) a barátja mennyivel jobban bánik a vele. Végül pedig nem tartjuk jó ötletnek, ha megpróbáljátok kifejteni, hogy a használtan vett Lego Star Wars valójában tökéletesen bizonyítja, mennyire szeretitek őt.

2.) Érdeklődést színlel és enged egy próbát, de ez is többnyire katasztrófába torkollik. Öt perc játék után megjegyzi, hogy mennyire is utálja a játékokat – ugyanis iszonyú béna bennük. Ezután mindent megtesz, hogy lerombolja a játékélményt és felidegesítsen minket, amíg el nem jutunk arra a pontra, amikor azt mondjuk, „hogy ha nem játszol normálisan, nincs értelme ennek". Ezt követően lekapcsoljuk az egész rendszert és bevágjuk a durcát.

„MENJ MÁ' KI A KÉPBŐL!"

Az, hogy sokkal inkább részesítjük előnyben a teljes képernyős játékélményt a barátnőnk testében való gyönyörködésnél, miközben ő fel-alá járkál a TV előtt – és ennek hangot is adunk –, felettébb rossz hatással lehet a kapcsolatunkra. Valójában ez annyit jelent számára, hogy sokkal jobban szeretünk terroristákra lövöldözni, mint az ő bájos testét bámulni. Amennyiben udvariasan megkérjük, hogy ugyan hagyjon már fel a kép kitakarásával járó elcsábításunkra tett próbálkozásaival, garantáltan rátérünk a cölibátus felé vezető rettentő rövid útra.«



Csatlakozz a levegő ászaihoz

Ismét európai hadszínterek felett hasíthatunk a levegőben, német gépeket lőhetünk égő ronccsá és földi célpontokból gyárthatunk füstölgő romhalmazt a Ubisoft legújabb második világháborús akcióprogramjában.

írta» BADSECTOR

»Odalenn valaki megint felelőtlenül sütött szalonnát...

Az 1940-es évek közepén járunk. A német Luftwaffe nyomasztó légi fölénnyel szorongatja a szövetséges erőket, melyek eleinte nehezen bírják összehozni a megfelelő taktikát, amellyel vissza tudnák verni Hitler vadászgépeit és bombázóit. Szerencsére a briteknél ott harcolnak a levegő hidegvérű ászai, akik hajmeresztő légi mutatványok, gyilkos tűzharcok és néha az életük árán semmisítik meg egymás után az ellenség rajokban támadó légierejét, illetve a földön és vízen támadó harci járműveiket. E hősök közül néhányat mi magunk irányíthatunk tizenkét hosszú küldetésen keresztül, helytállva a gyilkos légi csaták forgatagában.

A HÁROM MESTERLÖVÉSZ

Persze oly sok második világháborús légi csatában vehettünk már részt virtuálisan - akár a komplex szimulációkat, akár a Heroes over Europe-hoz hasonló shootereket nézzük, mitől különbözne ez a játék a többitől? Nos, a készítők igyekeztek a hadjáratot úgy kialakítani, hogy a sztori és a prezentáció révén minél inkább személyesnek érezzük a háború gyilkos eseményeit. Hiszen akkor szorul el a torkod igazán, miközben füstöl géped egyik szárnya, illetve akkor úszol a leginkább győzelmi mámorban egy német gépet telibe trafálva, amikor tökéletesen azonosulni tudsz a repülőd botkormányát izzadt tenyérrel szorongató karakterrel. Egy háborús szimulátorban azonban nehéz olyan hőst kidolgozni, aki igazán érdekes: eddig legtöbbször unalmas, közhelyes, sőt, néha kifejezetten idegesítő figurákat kaptunk. Ilyen volt például a Battlestations: Midway főszereplője, úgyhogy nem véletlen, hogy a Pacific-ból már kimaradt a konkrét főszereplő személye. A Heroes over Europe fejlesztői azonban úgy gondolták: az igazi beleéléshez szükség van "hús-vér" hősökre, ezért nem is egy, hanem mindjárt három ász pilótát irányíthatunk sok-sok küldetésen keresztül. Az egyik ilyen karakter a 24 éves amerikai Tom Forrester, aki híres vadászpilóta apja nyomdokaiba szeretne lépni. Éppen ezért Angliába utazik, hogy az RAF kötelékében szálljon szembe a legmodernebb német gépekkel. Hősünk

»És igen, végre Londonban is megrendezik a Red Bull Air Race-t!

ARCADE VERSUS PRO

Aki a könnyebb utat választja, az leginkább a repülési nehézségek realizmusa terén hoz kompromisszumokat. Az árkád részben a gépet sokkal könnyebb irányítani, felszállni vele és a gravitáció is engedékenyebb lesz velünk szemben. Emellett a géptest sokkal több találatot kibír, sőt, még az sem kottyan meg neki annyira, ha nekimegyünk az ellenség repülőjének, illetve ha földhöz csapódunk. Természetesen az ellenfelet is kevesebbszer kell eltalálnunk, hogy füstölgő roncsként a mélybe zuhanjon.

Pro játékmódban azért egy kicsit nehezebbé válik az életünk, a gép irányítása és a harc terén egyaránt kihívások várnak majd ránk. A repülőkkel nehezebben, sokkal realisztikusabban tudjuk a manővereket végrehajtani, sérülékenyebb a gépünk, és több találat kell az ellenség eliminálásához is. Bizonyos időre szóló küldetésekkel gyorsabban kell végeznünk, illetve az ellenség is ügyesebben menekül lövéseink elől. Aki tehát nagyobb fokú realizmusra vágyik, annak a pro módot javasoljuk.

minden repülőn helyt tud állni, ám igazi kedvence a hurricane. A másik pilóta, a 26 esztendős Danny Miller még érdekesebb figura: egy angol dokkmunkás fia, akinek nehéz gyerekkora volt, többször megverték és betörték az orrát. Ő az apja munkáját örökölné, azonban a Royal Air Force-ba bekerülve új karrier nyílik meg előtte, melynek köszönhetően megmenekülhet a munkásosztály nyomorából. Miller leginkább a spitfire pilótafülkéjében érzi otthon magát. Végül itt van még az alig húszéves új-zélandi származású Will West, a precíziós bombázások igazi mestere. Igaz, ő nem egyedül, hanem Mick Stanhope nevű társával hajtja végre hajmeresztő küldetéseit földi célpontok ellen. A fiatal pilóta a mosquito gépek nagy rajongója, ám parancsra természetesen minden más gépbe is beszáll. Hogy egy kicsit még jobban megkavarják a hadjárat eseményeit, a készítők a három hős küldetéseit nem egymás után lineárisan, hanem időnként megkeverve mutatják be: például a játék első szakasza a Dover környékén szolgáló Forresterrel indul, aztán átkerülünk Danny Millerhez, akinek az égő Londont kell megvédenie a Luftwaffe támadásai ellen, majd az angol főváros sikeres védelme után ismét visszatérünk Forresterhez. A történetet stílusos, matt színeket és állóképeket használó átvezetőkből ismerhetjük meg, amelyet hőseink rendre kommentálnak. Bár nem mindegyik jelenet túlzottan érdekfeszítő, de azért megadják a kellő hangulatot a következő küldetéshez. A sztorit bemutató videók előtt valódi háborús dokumentumfilmekből és korabeli híradós részekből is láthatunk összevágott jeleneteket, szóval a készítők tényleg igyekeztek a lehető legjobban összerakni a játék filmszerű hangulatát. Hogy még jobban beleéljük magunkat az eseményekbe, akció közben pilótatársaink és a földi irányítók folyamatosan szövegelnek a rádióikon keresztül. Elismerés illeti e párbeszédek íróit, mert remekül eltalálták az angolok hidegvérű, laza, szellemeskedő beszédstílusát.

ÁSZOK ÁSZAI

Ez eddig mind szép és jó, de mi a helyzet magával a légi csatával? A Heroes over Europe igazi akciójáték, tehát nem is kíván birokra kelni a komplex és professzionális szimulátorokkal. Igaz, van „árkád" és „pro" játékmód is, azonban még az utóbbi sem elégíti ki igazán egy IL2-Sturmovik-fanatikus realizmus iránti igényeit. Ezt leszámítva azért a készítők igyekeztek minél precízebben ábrázolni a különböző vadászgépek és bombázók fizikája, irányíthatósága és tűzereje közti különbségeket. Egy spitfire például sokkal könnyebben fordul, manőverezik a levegőben, mint egy hurricane, viszont utóbbi lényegesen jobb arzenállal rendelkezik, így akár pár lövéssel is egymás után szedhetjük le a levegőből egy teljes német raj vadászgépeit. A repülőknek egyébként négy alaptulajdonsága van: fegyverzet, gyorsaság, agilitás és „páncélzat". Amellett, hogy egyéni ízlés kérdése is, hogy mit szeretünk jobban, a gyorsaságot, vagy a nyers tűzerőt, bizonyos küldetéseknél jobban járunk egy könnyebben manőverezhető gyorsabb géppel, máshol viszont sokkal praktikusabb, ha a tömegesen támadó ellenséget brutális lövésekkel tudjuk leszedni. Az egyik küldetésnél például a jó arzenállal felszerelt, ám eléggé lomha hurricanenel kellett utolérnem és megállítanom egy, az ellenség által meglovasított, villámgyorsan cikázó brit vadászgépet, úgy, hogy egy „ász lövéssel" kellett hatástalanítom az egyik üzemanyagtartályát, hogy azért ne tegyem tönkre a gépet, viszont leszállásra kényszerítsem. Vért izzadtam, mire sokadszorra sikerült utolérnem és az utolsó pillanatban megállítanom, míg ha ugyanezt

SZÁRNYAKAT ADTAK VÁGYAINKNAK

Manapság gyakorlatilag a kihalás szélére kerültek a valódi repülő szimulátorok, pedig volt idő, mikor rengetegen rajongtak ezekért a játékokért, és számos kiváló alkotás született ebben a műfajban. Lássuk, hogy a PC Guru szerkesztői számára melyek voltak a legmaradandóbbak.

»COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

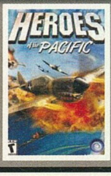
A Microsoft által fejlesztett Combat Flight Simulator sorozatnak ez volt anno a legjobban sikerült darabja. A Csendes-óceánon járunk és a realizmus, illetve az akkoriban szépnek számító grafika kéz a kézben járt a remekül kidolgozott játékmenettel.

»IL2 STURMOVIK

Aki professzionális szimulációra vágyott, az a maga idejében nem találhatott jobbat az IL2 Sturmoviknál. Az orosz fejlesztésű játék mind a realizmus, mind a grafika terén olyat tett le az asztalra, amelyet sokáig nem bírt felülmúlni egyetlen fejlesztőcég sem.

»HEROES OF THE PACIFIC

Ez a játék a Heroes over Europe előző részének tekinthető, bár másik fejlesztőcsapat készítette. Tulajdonképpen egy egyszerű shooterről beszélhettünk, amelynek érdekessége a csendes-óceáni hadszíntér és a rengeteg vadászgép volt, amelyet jutalmul kaptunk a küldetésekért.



»Megmondtam, hogy ketté szellek! Nem megmondtam? Ugye, hogy megmondtam!

a mutatványt egy spitfire-rel igyekszem végrehajtani, sokkal könnyebb dolgom lett volna. Mentségemre legyen mondva, nem tudhattam előre, milyen gépre lesz szükség az adott misszi-ónál, illetve egy hosszabb feladatsor végén próbált meglépni a német pilóta az említett vadásszal, és már nem volt kedvem az egészet elölről újrakezdeni. A már említett "ász lövés" egyébként egyértelműen a játék legzseniálisabb megoldása. Amikor sokáig az ellenséges gépen tartjuk a célkeresztet, folyamatosan töltődik fel egy kör alakú adrenalincsík, és attól függően, hogy mikor nyomjuk le a gombot, az események a bullet time-hoz hasonlóan lelassulnak, mi pedig kényelmesen becélozhatjuk a pilótát, vagy gép kritikus részét, és egyetlen lövéssel leszedhetjük a levegőből. Az „ászlövés" mellett a másik – nem túl éléthű, viszont akciójátékba annál inkább illő – „szuperképesség" a regenerációs rendszer: amikor nagyon leamortizálták gépünket, a páncélzatot ábrázoló csík fokozatosan visszakúszik egy bizonyos szintig: mintha csak egy Star Wars-béli A2D2 droidunk lenne, aki kimászik a szárnyra és meghegeszti a károkat. Persze akit az ilyen "csalás" zavar, az nyugodtan kikapcsolhatja ezt a funkciót. Az újabb és újabb gépeket egyébként fokozatosan kapjuk jutalmul a sikeres küldetésekért, úgyhogy akár azt is megtehetjük, hogy ezekkel felvértezve újra nekirugaszkodunk a missziónak, hogy minden egyes részfeladatot végrehajtsunk.

»Ha nem zavar a szimuláció hiánya, akkor jól elleszel vele«

A 22-ES CSAPDÁI

A Heroes over Europe-ban a készítők igyekeztek a lehető legváltozatosabb helyszíneket és valódi háborús eseményeket felsorakoztatni. Részt fogunk venni a híres angliai csatában, meg kell védenünk Londont a német bombázók pusztító inváziója ellen, a francia Alpok felett vadászrajokat kell megsemmisítenünk, miközben saját légitámaszpontjainkat védjük, más esetekben pedig a vízen lassan haladó hadihajóink elől kell a lehető leggyorsabban szétlőni a víziaknákat, illetve a Berlin elleni légitámadásban is a főszerepet kapunk. A főküldetések igencsak hosszúak és különféle feladatokra vannak lebontva, melyek gyakran egyszerű felderítéssel kezdődnek, majd amikor a németekkel találkozunk, akkor kezdődik a parázs légi háború. Sajnos a monotonitás - még a változatos helyszínek és háborús szituációk ellenére is - egy idő után rányomja bélyegét a játékra, különösen akkor, amikor egymás után kell 40-50 fős vadászgéprajokat elintéznünk. Látszik, hogy a készítők ki akarták tolni kicsit a játékidőt, (hiszen a tizenkét küldetés azért nem túlzottan sok), ezért időnként az volt az érzésem, hogy az egész Luftwaffét egyes szám első személyben nekem kellett elintéznem. Igaz, a legtöbbször velünk van pilótatársunk, ám ő túl sok vizet nem zavar, pusztán a rádióban osztja az észt. Itt említeném meg, hogy a mesterséges intelligencia meglehetősen átlagos: bár a német gépek időnként igyekeznek alapszintű manőverekkel elmenekülni lövéseink elől, vagy hátulról ránk akaszkodni, azért a legtöbbször könnyedén telibe lehet trafálni őket. Különösen akkor feltűnő az MI gyengélkedése, amikor rajokban repülő gépekre támadunk: legtöbbször szét sem "rebbennek", hanem hagyják, hogy egymás után leszedjük őket a levegőből. Igaz, "pro" szinten azért nehezebb a dolgunk, de a légi csata ott sem valami nagy ördöngösség.

BERLIN FELETT AZ ÉG

A játék egyik legnagyobb erőssége egyértelműen a berepülhető terepek megdöbbentően részletes grafikai kidolgozása. Különösen London, vagy Berlin utcái felett repülve kerestem az állam, ugyanis a készítők szinte egy az egyben, tökéletes realizmussal ábrázoltak minden egyes épületet, hidat, a parlamentet stb. vagy legalábbis sikerült tökéletes illúziót kelteniük. Ha az utcaszinten hasítunk, szinte csak a kétségbeesetten menekülő angol vagy német polgár látványa hiányzik, aki a légiriadót

»TIPPEK + TRÜKKÖK«

HABÁR EZ A JÁTÉK SEM IGÉNYEL KOMOLY ISMERETEKET, HISZEN A SZIMULÁCIÓ MESSZE VAN A NAGY ÖREGEKÉTŐL, AZÉRT NÉHÁNY OKOSSÁG ÍGY IS AKAD, AMIT ÉRDEMES ÉSZBEN TARTANOTOK...

EGYETLEN LÖVÉSSEL

A játék legfrankóbb része egyértelműen az "ászlövés". A célkereszt folyamatosan az ellenfél gépén kell tartanunk és figyelni, ahogy az adrenalin csík feltöltődjön, majd egy gombnyomással rázoomolva a géptestre és az időt lelassítva jelölhetjük ki a pilótát, vagy a repülő konkrét részeit és egyetlen lövéssel szétrobbanthatjuk azt. Még nagyobb móka, hogyha egyszerre több géppel hajtjuk végre ugyanezt egymás után: ilyenkor teljesen olyan érzésünk lesz, mintha egy westernfilmben lennénk. Érdemes kivárni, hogy minél jobban feltöltődjön a csík, de vigyázzunk, hogy ne csorduljon túl.

HA MÁR TÁVCSŐ NINCS...

Kicsit szerencsétlen megoldás, hogy pilótafülke nézet hiányában nincs normális zoomolás, ugyanis ilyenkor rákozelít a géptestre a kamera, de ettől függetlenül néha hasznos ez a szemszög is. Az egyik küldetésnél például hadihajóink előtt kell telibe trafálnunk a vízben úszó apró aknákat, és lövéskor csakis így érdemes próbálkozni, viszont forduláskor jobb kizoomolni, mert nagyon szerencsétlen ebből a nézetből irányítani a géptestet. Nincs más hátra, ide-oda kell kapcsolgatni a két nézet között...

DURR BELE

Ha árkád módban játszunk, akkor érdemesebb inkább a nagyobb tűzerejű, viszont nehézkesebb gépeket választani, ugyanis ilyenkor könnyebb irányítani, így azzal nem lesz gondunk, azonban a jobb tűzerőnek köszönhetően villámgyorsan le tudunk szedni nagyobb légi rajokat is, különösebb nehézség nélkül.

KAPCSOLD BE AZ ÖTÖDIK SEBESSÉGET!

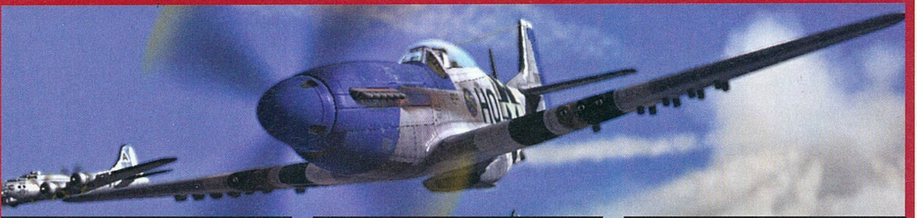
Bár a géptest elég sok találatot kibír, azért érdemes nem kamikázét játszani, és szemtől szembe nekimenni hat vadászgépnek, hanem oldalba kapva megkerülni őket. Ilyenkor a leghasznosabb teljes sebességgel felülről támadni és ász lövésekkel egymás után leszedni az ellenfeleket.

DURR BELE

Sohase magát az ellenséges géptestet figyeljük, hanem azt az apró piros pöttyöt lőjük, amelyik előtte található, ugyanis abba az irányba repül a célpontunk. Addig nem is érdemes lőni, amíg a célkereszt pirosra nem vált, ugyanis az igaz, hogy végtelen lőszerünk van, viszont bizonyos gépeknél időnként kiakad a gépfegyver, az pedig elég kínos, ha ott figyel az ellenség a célkeresztünkben, de emiatt nem tudjuk telibe trafálni.

»PIN UP GIRLÖK A GÉPEN«

Bár a második világháborúban terjedt el leginkább a pin up girl kifejezés, már az 1890-es évekre is jellemző volt az, hogy csinos lányok, modellek, színésznők képeit rakták ki a férfiak öltözők, szekrények belső ajtajára. A "pin up" konkrétan "feltűzést" jelent angolul, és a kifejezés 1941-ben terjedt el először, az angol hadseregben. A háború idején a legtöbben olyan híres amerikai filmszínésznők képeit rakták ki, mint Betty Grable (aki az első híresebb pin up lányok egyike volt), Rita Hayworth, vagy Ava Gardner. Az amerikai vadászgépek pilótái pedig előszeretettel festették fel a géptest oldalára csinos lányok pózoló képeit, és feletteseik ezt hagyták is nekik, hogy a háború borzalmán kicsit enyhítsenek. A pin up girl a háború után is az amerikai popkultúra meghatározó része volt, és azóta igazi művészeti ágazattá vált. Tulajdonképpen bizonyos tekintetben a Playboy és később a hozzá hasonló magazinok előfutárának is lehet tekinteni.



hallva egy biztonságos bunker menedékébe próbál behúzódni. A nagyvárosok látványához hasonló fantasztikus élményben volt részem a francia Alpok felett röpködve, a hófödte hegycsúcsok, a tiszta vizű tavak és erdők szemkápráztatóan gyönyörűen lettek kidolgozva. Ezeknél a küldetéseknél külön élmény volt az is, amikor csak fel kellett deríteni a környéket. Nem panaszkodhatunk a korabeli repülőgépek ábrázolására sem: mindegyik tökéletesen élethű és rendkívül részletes. Sajnos azért nem minden fenékig tejfel: kimaradt a játékból a pilótafülke nézete, ami szerintem nagy baklövés volt a készítők részéről, különösen a Battlestations: Pacific után, ahova ez a lehetőség a célkereszt ráközelítésekor belekerült. Itt ilyenkor pusztán a géptestre zoomol rá a kamera, ráadásul elég szerencsétlenül, ugyanis az annyira kitakarja a látóteret, hogy ettől rendkívül nehézkes lesz az irányítás. Persze lehet kibezoomolgatni, de a harc hevében azért elég idegesítő, amikor ezzel kell szenvednünk. Ezt az elég nagy bakit leszámítva azért a játék grafikája elismerést érdemel: a Heroes over Europe talán az egyik legszebb szimulátor, amit eddig láttam.

»A sokak által imádott IL2 széria legújabb része csak konzolokra érkezik, ami sokak szerint nem is baj, hiszen a fejlesztők teljesen suttba dobták a szimulációt az akció javára.«

"I NEED A HERO?"

A Heroes over Europe a jobbféle akciószimulátorok közé tartozik, bár igazi klasszikusnak azért nem nevezném. A grafika egyértelműen a játék legnagyobb erőssége, bár elég jó gép kell a teljes részletességhez. Londont mindenesetre egyetlen szimulátorban sem láttam ennyire profin kidolgozva, különösen nagy élmény volt ez számomra, hiszen többször is jártam a városban.

A hadjárat küldetései viszonylag érdekfeszítőek, és nagy ötlet volt több pilóta életútját is követni, viszont a missziókon belüli változatosság hagy némi kívánnivalót maga után. Amikor már a harmadik-negyedik német vadászgéprajt kellett szétlőnöm egymás után, akkor nem illettem túlzottan pozitív jelzőkkel a fejlesztőket. A játéknak van persze többjátékos része is, azonban ezt kipróbálni még nem tudtam, csak belenézni, lévén még nem a végleges, dobozos verziót teszteltem. A maximum16 fős multiban free-for-all, vagy csapatos légi háborúkban vehetünk részt, illetve kipróbálhatjuk a túlélő módot is. A hagyományos harcokban idő, vagy frag határt is beállíthatunk, míg a túlélő módban az nyer, aki az összes ellenfelét elpusztítja. Ez mind remek mókának hangzik, azonban nagy kérdés, hogy mennyire lesz népszerű a multi olyan sztárok mellett, mint a COD4, vagy mondjuk (hogy a műfajnál maradjunk...) a Battlestations: Pacific, amely nagyjából hasonló élményt nyújt, mint a Heroes, csak éppenséggel nemcsak repülővel, hanem rengeteg egyéb járművel is harcolhatunk benne. Igazából emiatt is éreztem hosszú távon picit unalmasnak a Heroest a Pacifickel összehasonlítva. A legnagyobb hiba pedig egyértelműen a pilótanézet elhagyása, illetve a célkereszt ráközelítésének béna megoldása. Mindezek ellenére a Transmission Games hányatott sorsú játéka (régebben úgy volt, hogy az Atari adja ki, ám végül átkerült a Ubisofthoz) szerintem remek szórakozást nyújt minden második világháborús játék- és akciószimulátor-rajongónak egyaránt.«

»Heroes Over Europe«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»84%

www.pcguru.hu/1080

»A Heroes over Europe remek kikapcsolódás a háborús akciószimulátorok rajongóinak, különös tekintettel „ászlövésekre" és a gyönyörű grafikára. Kár volt a fülkenézet hiányáért...

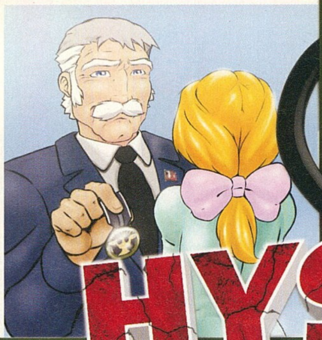
»BADSECTOR

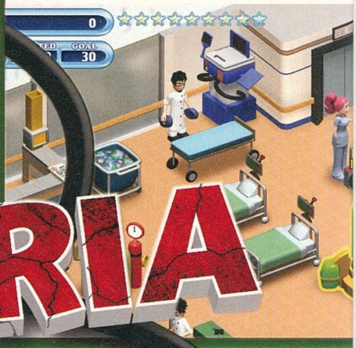
PRO »Fantasztikus grafikájával és egyedi ötleteivel emelkedik ki a többi hasonszőrű játék közül.

KONTRA »Nincs pilótafülke nézet, és a célpontra rázoomolást is elég bénán sikerült megoldani.

»85%«

Észhelyzet, Vész-klinika

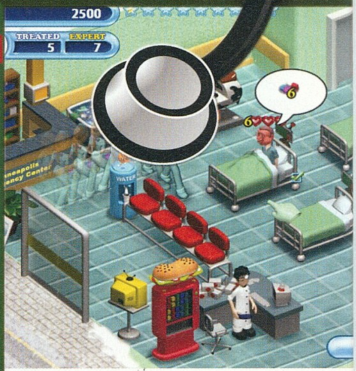




HYSTERIA HOSPITAL
EMERGENCY WARD

» gépigény: 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 1 GB HDD

» fejlesztő: GameInvest » kiadó: Oxygen Games
» web: www.oxygengames.net



Nem, nem őrültünk meg és nincs uborkaszezon sem, hogy két oldalt szentelünk egy casual játéknak. A műfaj él és virágzik, mi pedig igyekszünk lépést tartani a korral...

írta» }{REDENC

Tesztalanyunk tehát egy alkalmi játék, stílusát tekintve azt az akció/arcade, illetve „time management" vonalat erősíti, melynek ismertebb képviselője a Diner Dash-, Farm Frenzy- vagy Burger Shop-széria. A játékmechanizmust könnyebb elsajátítani, mint megmagyarázni, de megpróbálom. Hősünk egy friss diplomás férfi vagy női ápoló (tetszés szerint), aki állást kap egy lerobbant kórházban, és feladata azt felvirágoztatni. A kezdetben gyengén felszerelt épületbe sorban érkeznek a betegek, akiket fel kell kapni és ledobni a vizsgálóba, majd a diagnózis ismeretében ugyanígy át kell pakolni őket a megfelelő orvosi egységbe, elmenni a nővérpulthoz a kartonjukért, és leadni azt a páciensnél. Néha egy komával több kört is kell futni (vizsgáló-röntgen-karton-röntgen-ágy-karton-ágy-gyógyszer-ágy), sőt a betegágy és az ambuláns ellátó huzatát a gyógyult ember után le is kell cserélni, majd a szennyest bedobni a tárolóba. Hogy örömünk teljes legyen, olykor lerobban egy-egy gép, melyet persze nekünk kell megjavítanunk. A sikeres ellátásért pénzt kapunk, ebből vásárolhatunk új eszközöket (amíg nincs meg a megfelelő cuccunk, az „áldozatot" be kell hajítani az épület előtt várakozó mentőautóba, amely átszállítja őt egy másik kórházba), illetve csinosíthatjuk a placcot (étel- és italautomata, tévé, díszgaz). A várakozó betegek életereje fokozatosan csökken (az utóbb említett tárgyak ezt lassítják), így persze nem árt szedni a lábunk, és a másodperc tört része alatt (!) átlátni a helyzetet, megtervezni az optimális útvonalat, ha kell, menet közben elvetni a teljes akciósort és újraszervezni (a parancsok halmozhatók, aztán hősünk sorban végrehajtja őket); aki játszott már hasonló címmel, tudja, hogy a csúcsponton milyen őrületes organizálásra és kapkodásra van szükség, amely valószínűleg a külső szemlélő számára sokkal nagyobb poént jelent, mintsem a sajgó csuklójú és zsibbadt ujjbegyű játékosnak, aki csak a sikeres pályateljesítéskor élvez egy isteneset...

ÖRDÖGI KÖR

Miután egy intézményben kilenc egyre nehezedő pályát teljesítettünk (a cél minden esetben adott

»ÁPOLÁSI 1X1«

Kedves nővér, ne feledd, két kezed van! Lehúzhatsz két ágyat egymás után, kivihetsz két kartont, két gyógyszert egyszerre. A halmozott parancsokat jobb gombbal törölheted (sajnos egyszerre az összeset). Használd ki a mentőautót is: akár a várakozó pácienseket is belevághatod, ha feltorlódtak (az épület előtt álló gyermekes anyukát mindenképp küldd tovább, mert (valószínűleg bug miatt) nem lehet kitépni a karjai közül a srácot, hogy megvizsgáld!). Hősödet mindig küldd a nővérpulthoz, ez legyen az alaphelyzet, tehát ne hagyd a terem túlsó felében várakozni. A kampánymódban olvasd el a pályanyitó inzert szövegét, tippet ad, milyen ellátásra lesz leginkább szükség, ennek fényében érdemes átrendezni a teljes épületet (a kartonozó közelébe téve a fontos egységet), ehhez persze előbb el kell adni minden berendezést, majd újra megvenni azokat.

számú beteg ellátása szintidőn belül), új kórházba kerülünk, és kezdjük elölről az egészet. A harmadik munkahelyünkön már bonyolódik a helyzet: kétszintes az épület, így ha egy egység az emeleten található, be kell dobnunk a pácienst a liftbe, majd nekünk is fel kell vágtatnunk oda, és elrendezni a dolgokat. A kampánysor végén aztán elszabadul az őrület, háromszintes klinikán kell vitézkednünk; itt nem elég a felvonóba pakolni a beteget, meg is kell nyomni a megfelelő emelet gombját. Számomra itt ütközött ki leginkább a játék számos tervezési hibájának egyike: nagyon nehézkes a szintek közti váltás, és bár ugye egy casual játéknál alapvetés, hogy egyszerűen, akár fél kézzel, egérrel lehessen kezelni, azért örültem volna, ha a szintek között a számbillentyűk lenyomásával is lehet lépkedni. A 63 feladatból (hét kórház, 9-9 megbízás) álló kampánymód amúgy a látszat ellenére elég könnyű, és mivel nehézségi szint választás sincs, nagy kihívást nem jelent. Ennek legfőbb okát az említett tervezési átgondolatlanságok jelentik: rengeteg pénzed lesz, így nemcsak a megfelelő berendezések megvétele nem okoz problémát, de hamar szert tehetsz az életedet könnyítő, egyszeri pénzbe kerülő fejlesztésekre is (gyorsabb kartonozás és kezelés, a gépek lerobbanását kizáró automatikus karbantartás, illetve kávé, melyet bevágva villámként cikázhatsz a betegek és a nővérpult között), ráadásul mivel az egységek eladása és megvásárlása ugyanannyiba kerül, a kórház teljes átrendezése az adott pálya követelményeinek megfelelően szintén nem tétel. Mindezekkel együtt azért egy hosszú hétvégén át kitart a móka, ha meg (tekintettel az ízületeidre és idegeidre...) csak napi egy-másfél órát tolod, akár egy-két hetet is ellehetsz vele, főleg, ha az extra teljesítés a célod (miután lekezelted az előírt számú beteget, a játék kitűz még két-három fővel többet, szakértői bónuszként, ami csak dicsőség, jelentősége nincs).

HAJAD ELDOBOD

A sztorin kívül van egy szabad játék is, amit a készítők a „végtelen" jelzővel illettek, bár se nem szabad, se nem végtelen. Fix kiépítésű pályákat kapsz (a könnyű módban egy-, a közepesben két-, a nehézben háromszintes kórházat), és a cél minél tovább húzni; minden beteg, akinek elfogy a türelme várakozás közben és odébbáll, elvisz egyet a kilenc „életedből", és ha ez a mutató lenullázódik, vége a karriernek. Itt semmit nem állíthatsz be, rá vagy bízva a fejlesztők kénye-kedvére, a lassú kartonozásra és kezelésre, a hülyén berendezett szintekre. Igaz, csak így van értelme a beépített toplistának, amely minden egyes mód esetében megmutatja, kik szerezték a legtöbb pontot, és ne felejtsük el, hogy ez egy alkalmi játék, így nem várhatunk el tőle olyan testre szabhatóságot, mint mondjuk az Anno 1404 esetében a hasonló játékelemnél. Csak hát ugye itt billeg az újrajátszhatóság, amely kizárólag abból áll (ami persze szintén műfaji sajátosság), hogy – a profilrendszernek hála – megdöntsd a saját, vagy tesód, szüleid, haverjaid pontszámát.

ISMÉTLÉS A BUKÁS ANYJA

Az izometrikus nézőpontú (és a fix 800x600-as felbontás miatt leginkább ablakban futtatásra ajánlható) játék grafikája kellemesen kajla, humoros animációkkal, bár hozzáteszem, azért el tudtam volna viselni, ha a kilenc kórház nemcsak a padlóburkolat színében tér el egymástól, hanem más-más kezelőegységeket is találunk bennük. Így ugyanazt a feladatsort ismétled, és bizony rá lehet unni, hogy hatvanháromszor telepíted ugyanazon cuccokat, és az először még (fent említett) poénos animáció egy idő után ásítós, „ezt már láttam" elemmé degradálódik. Sajnos ugyanez mondható el a hangokról: talán egy tucatnyi beszólást implementáltak a készítők a játékba, plusz pár, a hangosbemondóból áradó, fáradt poént („Dr. Frankensteinnek csomagja érkezett! Dr. Frankensteint kérjük a kórbonctanra."), ezek századszorra már szintén elvesztik a kezdeti varázst. A zene a műfaj sablonkönyvéből való, háttérzajnak elmegy, bár olyan sok taktust ettől sem szabad elvárni. A játékot a pár órás kikapcsolódást kedvelő és a kihívásokat kereső játékosoknak ajánlom, hozzátéve, hogy azért a '97-es, hasonló mechanizmusú Theme Hospital nyomába sem ér, így a nagy klasszikust az igen gyenge, 2007-es Hospital Tycoonhoz hasonlóan az újabb kihívó sem tudta legyűrni, s bár casual címről lévén szó az összevetés nem szerencsés, mégis kézenfekvő. Ráadásul a kb. 2500 Ft-os ár a szavatossági időt és a tervezési hibákat figyelembe véve erősen kérdőjeles...«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»65%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1604

»Jól összerakott, bár kicsit átgondolatlan casual játék a Theme Hospital nyomdokain, a kihívásoktól nem megrettenő, gyors gondolkodásra képes türelmes játékosok számára.

»KREDENC

PRO
»Az alapmechanizmus jó, a körítés kielégítő, a kampánymód és a „végtelen játék" sok kihívást nyújt.

KONTRA
»Tervezési hibák, egyforma pályák, feladatok, grafikai elemek, animációk és hangok.

»63%«

»Hysteria Hospital: Emergency Ward«

»fejlesztő: Nitro Games
»kiadó: Paradox »web: www.eic-game.com
»gépigény: 1,6 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM3 DX9.0c VGA, 2 GB HDD

Hajózni szükséges, írtam az Anno 1404 kapcsán. Nos, most kiderült: nem mindig. Egy ígéretes projekt, egy unalmas játék – és minden, ami mögötte van...

írta»]{REDENC

Amikor a teától elálmosodsz

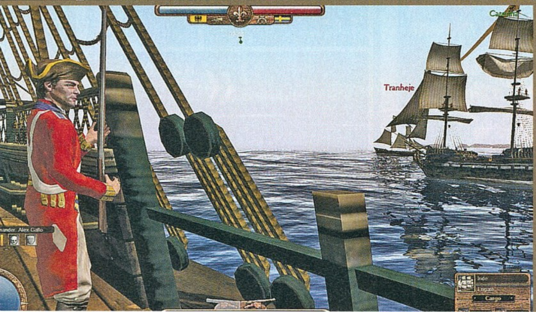
Volt két remek játék az ősidőkben; a Sid Meier-féle Pirates! és az Impressions Games által 1995-ben készített High Seas Trader. Sok éve keresem ezek nyomát Játékvilág tengereinek háborgó hullámai között, mindhiába. Néha felbukkan a távolban egy fehér vitorla, ám legtöbbször kiderül róla, hogy csak egy lélekvesztő, amely hamarost hullámsírba vész. Ilyen vitorla volt számomra az East India Company is, ám sajnos egy újabb csalódást kell elkönyvelnem. Sietek hozzátenni: ez a vélemény és ez a teszt szubjektív. Lesznek, akiknek bejön a játék, én azonban megpróbálom a „kritikus tömeget" képviselni.

A TÁVOLI KELET...

Az EIC a kereskedős-csatázós-hajózós RTS-ek műfaját képviseli. Az elv egyszerű: alapítasz egy céget, hajót ácsolsz, elvitorlázol Indiába, ott felpakolsz mesés kincseket, hazaviszed, szép haszonnal eladod, ebből újabb hajót ácsolsz, elvitorlázol, felpakolsz, és így tovább. Természetesen nem vagy egyedül, más cégek is megpróbálnak hasznot húzni a távoli kontinensek csodáiból, és a konkurenciaharc hamarosan véres tengeri csatákba torkollik, amikbe bele-beleszólnak a megrakott kereskedőkaravánokra leső kalózok is. A játék három elemből áll össze: az első a kikötőnézet; itt kereskedhetsz, építhetsz és javíthatsz hajókat, menedzselheted a flottáidat. Ha kihajózol, a stratégiai módba jutsz, mely egy világtérkép, ahol úti célt adhatsz a flottáknak, megtámadhatsz ellenfeleket és kikötőket. Végül a taktikai módban a vízi ütközeteket vezényelheted le, akár hagyományos RTS-stílusban, akár úgynevezett Direct Controlban, amelyben te kormányozol egy hajót, te adsz parancsot az attakra, a vitorlák felhúzására, és így tovább. Minden másra ott a játékinfó panel, melyen megtalálod a feladataidat, az achievementeket (elég sok van), a különféle táblázatokat (árak, statisztikák, pénzügyi mérleg), illetve intézheted a diplomáciát (szerződések, hadüzenet, békekötés). Még egy tudnivaló: kapitányaid a kalandok során fejlődnek, a szintlépésekkor pedig passzív (gyorsabb hajó) és aktív (nagyobb tűzerő x ideig) képességeket taníthatsz meg nekik, ez jópofa és hasznos dolog. A csomag így egyben tehát jól hangzik, az ördög azonban most is a részletekben rejlik.

...AMI OLY TÁVOLI...

Kezdjük azzal, hogy bár nyolc játszható nemzet van, ezek között semmi különbség nincs, aki tehát gyorsabban akar előrejutni, válassza a portugálokat, hiszen az ő kikötőjük van a legközelebb a „tűzhöz", a többieknek kiesik pár hónap, amíg Európa megkerülésével eljutnak hazájukba (a 17. században jártunk, nincs még Szuezi-csatorna, így például a taljánoknak is meg kell kerülniük az egész afrikai kontinenst). Aztán a kikötőnézet; a finn fejlesztők beleimplementáltak egy 3D-s látványt, amivel két gond van: ijesztően ronda és lélektelen, plusz minden be- és



»Álmos kisváros, ide vágytunk mi is a program tesztelése közben.

»VIHAROS ÚTON«

A játék előélete nem kevésbe kalandos, mint egy 17. századi hajóskapitányé... Finnországban 2000-ben alakult meg a ma is jól prosperáló Nitro nevű digitális vállalkozás, amely játékipari bedolgozást is vállalt. Tapasztalataikra építve 2007-ben megalapították saját játékstúdiójukat Encore Games néven, melyet aztán első játékuk, jelen teszt alanya kedvéért átneveztek Nitro Gamesre. A játék motorja 90%-ban saját: még 2004-ben licenceltek egy erőművet a szintén finn Frozenbyte-tól (sokan ismerhetik őket, a Shadowground készítői, ennek szívéről van szó), melyet azóta úgy átdolgoztak, hogy anyja-apja se ismerne rá. A szép csöndben hegesztett cuccra végül 2008 szeptemberében kötöttek szerződést a holland nagy reményű Lighthouse Interactive-val, amely aztán idén márciusban becsődölt. Szerencsére a projektet átvette a svéd Paradox Interactive, amely azonban visszaültette a srácokat a tervezőkomputerek mögé, mert nem volt maradéktalanul elégedett a termékkel. Nos, lehet, hogy kellett volna még melózni rajta...

kihajózáskor fél perc töltögetés veszi kezdetét, ami megöli az egész játékot, hiszen ennek nagy része erről szól. Ezért én azt ajánlom, az Options / Graphics pont alatt vedd ki a pipát a „Show 3D port" jelölőnégyzetből, így 2D-s, nem kevésbé csúnya, de legalább gyorsan kezelhető dokkok várnak flottáidra. A kihajózás után leselkedik rád a főördög, az unalom. Az alapvetés ugye az, hogy felrakodsz otthon, elmész egzotikus helyekre (India mellett Afrika és az Arab-félsziget is bejátszik), ott eladod a cuccot, a bevételből vásárolsz különleges holmikat (tea, selyem -- ezeket a játék MTI néven emlegeti), hazaviszed, elboltolod, és így tovább. Aki szeret szöszölni, kibogarászhatja a játékinfónál, hol mennyiért teheti pénzzé áruját, ám ezzel is van egy bibi: Európában csak a saját kikötőnkben lehet üzletelni, így egy lélektelen oda-vissza ingázás lesz a dologból. Ugyan létrehozhatsz automatikus kereskedelmi útvonalakat, ám ez végképp megöl mindent, hiszen semmi beleszólásod nem lesz abba, hogy a „robotkapitányok" mit adnak el és vesznek meg az út elején és végén (ráadásul a gazdaság dinamikus, azaz ha sok kávét adsz el, a túlkínálat miatt csökken a felvásárlási ára). Még ha fel is pörgeted a játéksebességet a négyszeresére, akkor is hosszú percekig ücsörögsz tétlenül, mire flottád eljut mondjuk Amszterdamból Calcuttába. Ennek unalmát oldaná fel a harc, ám ha belebotlasz az ellenségbe, akkor ugrik nyakadba a legborzasztóbb szörny...

..HOGY BELEALSZOL

A legborzasztóbb szörny, ami nem más, mint a taktikai mód. Ugyan ez a játék legszebb (napszakváltások, változó időjárási viszonyok) és leghitelesebb (aprólékosan kidolgozott hajók) része, de egyben a legunalmasabb is. Annyira rámentek a srácok a szimulációra, hogy a „taktika" nem áll másból, mint hogy megpróbálod utolérni az ellent (lőtávolon belülre), majd oldalt fordulva (hiszen itt vannak az ágyúk) megsorozni, amivel a 360 életpontból lemorzsolhatsz kemény 10-15 egységet... Sajnos az említett becserkészés 10-20 percig is eltarthat, főleg, ha az ellenfél felköti a nyúlcipőt. A legfrissebb patch ezen picit segít, ugyanis fel lehet pörgetni az időt, ami igazolja, hogy tervezési hibáról van szó; én imádtam a Pirates!-ben ezt az elemet, itt menekültem előle. Jelzem, van erre mód: amikor létrejön a térképen a találkozás, a megjelenő ablak „Auto Resolve" gombjára bökve a gép „kockadobással" kikalkulálja, ki nyert. Persze ez is biceg: egyrészt ilyenkor nem lehet zsákmányolni (az-az kalózlelkűeknek eleve kiesik ez a lehetőség), másrészt a matek az MI javára billen: kipróbáltam: taktikai módban minimális sérülésekkel megúsztam (kb. félórányi kergetőzés árán), az automata megoldásnál viszont elvesztettem két hajómat, bár itt lehet csalni: ha a támadás előtt elmented az állást, jöhet a kockázás, majd ha nem tetszik, a visszatöltés – 4-5 nekifutás után kihozhatsz egy számodra kedvező eredményt. A legnagyobb baj, hogy bár a négyfajta lehetőséget (szabad játék, amelynek célja, hogy elfoglald és tíz évig megtartsd a 12 indiai kikötőt, egy 150 éves átfogó, plusz egy-egy ötven éves, gazdasági, illetve katonai aspektusra kihegyezett kampány) kínáló szólómód mellett van multi is, ám ez csak és kizárólag a taktika módot tartalmazza, pedig itt is, akárcsak az 1404 esetében, sokkal jobb lenne, ha a normál játékmenetet kapnánk meg többszemélyes formában, ahol öldöklő küzdelem folyna egy-egy kikötőért, egy árucikk monopóliumáért. Ezt az uncsi csalinkázást a netes lagolással megfűszerezve – nos, inkább nem kérem.

KAPITÁNY, ÉBRESZTŐ, VÉGÁLLOMÁS...

Gondolom a fentiekből kitűnik: számomra nagy csalódást jelent az East India Company. Talán túl sokat vártam tőle, nem tudom, tény, hogy nem gondolok jó szájízzel az együtt töltött órákra. A foltok minden bizonnyal javítani fognak sok mindent, ám ez már engem nem fog érinteni. Egy késő éjszakai órán, amikor az unalom és a fáradság miatt elaludtam a monitor előtt ülve, a High Seas Traderrel és a Pirates!-szel eltöltött hosszú hetekről álmodtam és arról, hogy egyszer jön valaki, aki a nyomukba ér. Sajnos a finn-svéd kelet-indiai társaságnak ez nem sikerült, portékájukra nem lettem vevő, az illatos teafű az út végére összeszáradt és megdohosodott. Kár érte, mert már nagyon szomjas vagyok...«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/942

»Próbáld ki a demót! Ha bejön neked, örülj neki, ha nem, szomorkodj velem. Állatorvosi hajó, sok tervezési hibával, jó pillanatokkal, ám utóbbiak sem mentik meg a hullámsírtól.

»[[REDENC

PRO
»Kereskedős szöszölősöknek bejöhet, a külcsín a 3D-s kikötőket leszámítva dícsérhető...

KONTRA
»...ám a játék sajnos unalmas, rengeteg tervezési hibával, és a kelleténél több buggal.

»65%«

»East India Company«

»fejlesztő: Eurocom Ent. Soft. »kiadó: Disney »web: disney.go.com/disneypictures/gforce/

»gépigény: P4 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 3 GB HDD

„Nem vagyok James...”

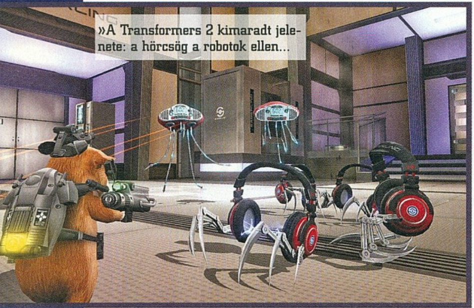
A Disney idei kínálatának egyik feketebáránya lehet a Rágcsávók című film. A végeredmény a gáz sztori ellenére még jó is lehet, de a játék a közepes filmadaptációk iskolapéldája...

írta» CHOCHO

A világért sem akarok rosszindulatú lenni, de az idehaza Rágcsávók címen futó filmtől az első bemutató óta borsódzik a hátam. A történet ugyanis genetikailag felturbózott tengerimalacokról szól, akik az amerikai kormánynak hajtanak végre szupertitkos hadműveleteket G-Force egység néven. Erős? Igen, és ez még csak a jéghegy csúcsa. Mindebből játékot készíteni valószínűleg nem lehetett leányálom, és bár a program mögött ugyanaz az Eurocom áll, amelyik az Ice Age 3-mal már letett egy tűrhető adaptációt az asztalra, az itt elért eredményük az erős kezdés utáni súlyos visszaesés tendenciáját követi. Sok szuper ötlet és a lehetőségekhez képest kreatív megoldások jellemzik a G-Force-ot, ám az egészet megöli a monoton játékmenet és az abszolút érdektelen történetvezetés.

TRANSFORMERS: A RÁGCSÁLÓK BOSSZÚJA

A sztori szerint egy szokásosnak induló küldetés torkollik katasztrófába, és kicsiny hőseink egy irodaházban ragadnak egy rakás életre kelt elektromos eszköz között. A rakétákat lövöldöző elemlámpa és a harapós melegszendvicssütők akaratlanul is a Transformers című filmet juttatták eszembe, amivel alapvetően nem lett volna baj. Azonban a játék nagyon épít arra, hogy láttuk a Rágcsávókat, és az eseményeket egyáltalán nem magyarázza meg. Így aztán úgy érezzük, hogy teljesen céltalanul rohangálunk az amúgy elég nagy pályákon, és puszta passzióból törjük-zúzzuk az ellenünk szegülő háztartási berendezéseket. Végig a csapat fejét, Darwint (haha, de vicces...) fogjuk irányítani, és az úgy tíz órás végigjátszás alatti tevékenységünk kimerül a "rohanj A-ból B-be" típusú feladatok teljesítésében. A harc elég nagy szerepet kap, többféle – időnként fejleszthető – fegyvert is bevethetünk, de mivel a játék végig fogja a kezünket, nem is nagyon lesz más választásunk. Maguk a csaták a hack 'n slash stílushoz hasonlítanak, vagyis mindig egy kisebb csapat ellenfelet kell kiiktatnunk magunk körül, hogy továbbjuthassunk. Eleinte szórakoztató az amúgy látványos koreográfia, de mivel a fejlesztők túlzásba vitték a dolgot, az élmény hamar unalomba torkollik. Néha próbálkozik a játék, például a csapat különleges járgányát irányítani egész jó mulatság, és akad itt még pár logikai feladvány is, viszont ezekből az elemekből igen kevés akad, és emiatt az egész program elvérzik. A filmes háttér még segíthetne valamit, de sajnos itt erre sem számíthatunk. A szereplők abszolút sablonosak és antipatikusak, ráadásul megismerni sem lesz alkalmunk őket, így a G-Force az utolsó nagy gólpasszából is kapufát lő. Az Eurocom programja nem meglepő módon technikailag is a közepes alatt teljesít. A grafika kifejezetten csúnya és kopár, a pályák pedig rendre ugyanolyannak tűnnek.


»A Transformers 2 kimaradt jelenete: a hörcsög a robotok ellen...

A szinkron egész jó, hála az eredeti színészek közreműködésének, viszont a zene nagyon repetitív és túlságosan is hajaz a komoly akciófilmekre. A G-Force legnagyobb hibája pedig az, hogy az ilyen össze nem hozható dolgok miatt egyáltalán nincs hangulata, így még a máskor vicces vagy humoros részletek felett is ásítozva siklik el az ember. Az egyedüli, ami hibátlan, az irányítás, de ez is csak Darwinnal, mert ha a Q billentyű segítségével előhívjuk kémlegyünket, megtudjuk, milyen a tengerimalacok istene...

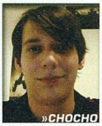
INKÁBB R-ADEON KÉNE

A G-Force nem rossz játék, de alig jobb a közepesnél, és ez elszomorító, hiszen ha sikerült volna atmoszférát teremteniük az alkotóknak, egész szórakoztató darab lett volna belőle. Így azonban egyszer használatos lett, és az is az unalmas alfajból, így a filmet kedvelőkön kívül nem igazán tudom ajánlani senkinek sem.«

GRAFIKA»	»50%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1701

»Közepes játék, egy-egy órára lekötheti az embert egy fáradt délutánon, de többet nem várhatunk tőle. Kár, mert az Ice Age 3 sokkal jobb volt, és itt sem kellett volna több egy kis odafigyelésnél.


»CHOCHO

PRO
»Néha van pár poén benne, és az akció is látványos itt-ott.

KONTRA
»Szinte semmi hangulata nincs, és a történetnek sem sok értelme van.

»60%«

»fejlesztő: Deadline Games »kiadó: Warner Bros. »web: www.watchmenvideogame.com

»gépigény: 1.8 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM sm 3.0, 2 GB HDD

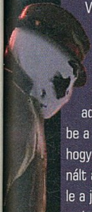
„Elérte a vég..."

WATCHMEN THE END IS NIGH PART 2

Éppen öt számmal ezelőtt számoltunk be nektek a Watchmen játék első részéről, amely finoman szólva sem nyűgözte le a szerkesztőségünket. Augusztusban megérkezett a második fejezet, amely egyben az utolsó is, és őszintén szólva egyáltalán nem baj, hogy ezzel véget ért a széria.

Aki rendszeres olvasója lapunknak, az tudja, hogy már a kezdetektől ferde szemmel néztünk a Watchmen játékra. Stökinek már a bemutató írásakor szúrta a szemét, hogy minden idők egyik legjobb képregényéből szimpla beat'em up játék készül, aztán a végleges változat megérkeztekor én berzenkedtem, hogy a kiadó mennyi pénzt képes elkérni az egyébként nem túl impresszív alkotásért. Sajnos az elmúlt közel fél évben nem nagyon változott semmi, sőt, inkább csak romlott a helyzet, hiszen ezúttal minden szempontból kevesebbet kapunk mint legutóbb, ám közel ugyanolyan magas áron

ÁZOTT RÓKABŐR



Valószínűleg már az első epizód sem lehetett egy hatalmas siker, így nem csoda, hogy a második fejezet jóval kurtább, mint az elődje. Konkrétan arról van szó, hogy amíg az End is Nigh első etapja hat fejezetet tartalmazott, addig a másodikba már csak hármat „zsúfoltak" be a fejlesztők, ami matematikailag annyit tesz, hogy a több mint háromezer magyar forintért kínált alkotás jó esetben is maximum két órára köti le a játékost (ennyi pénzből meg már két mozifilmre is elmehetünk, dupla annyi időt eltöltve a filmekkel, a szórakozási faktor többszöröséről nem is beszélve). De nemcsak a rövidséggel van a baj, sokkal nagyobb gond, hogy az alkotók egy métert nem tettek hozzá a korábban megismert játékmenethez. Ismét Nite Owl és Rorschach közül választhatunk, de sehol egy új mozdulat, egy új kombó, sőt, még a felfedezés izgalma is elveszett, ugyanis minden képességünk elérhető már az első pillanattól, így a játék sokkal hamarabb válik monotonná, mint az elődben. A történet szerint egy bűnös szexüzletbe keveredett lányt kell megtalálnunk, és a feladat ezúttal sem más, mint végigverekedni magunkat a pályákon, s a legvégén lenyomni egy drabális főgonoszt. Elsőre ez még csak-csak elment, de így másodjára már az első rosszarcúak feltűnésekor felsóhajtunk, és nem is értjük, miért pazaroljuk az időnket ismét ezzel a programmal. Az egyedüli változás csak a környezetet és a ránk támadó egyedek fizimiskáját érte, de természetesen nem akkora dózisban, hogy ne látnánk, hogy gyakorlatilag az előző részben már látott elemek és textúrák lettek átfazonírozva. A játék maga egyébként még mindig elég pofásan néz ki, nem rosszak az effektek, a helyszínek és a karaktermodellek, de ezen a játékon ez sem segít egy jottányit sem. Az egyetlen valóban pozitív elem az eredeti történethez kapcsolódó sztori (amely Nite Owl és Rorschach kapcsolatára koncentrál), és a képregény stílusában kidolgozott átvezetők. A baj ezzel csak az, hogy amíg a Watchmen rajongókat ez érdekelné, addig a program őket hidegen hagyja, s ugyanígy ez fordítva is igaz, egy átlag játékos nem jön lázba a képregényes mellékzöngéktől, habár azt is nehezen tudom elképzelni, hogy bárki képes tiszta szívből rajongani ezért a játékért. Tagadhatatlan tény, hogy az End is Nigh egy pénzfejőnek indult, amely a Watchmen-lázat akarta meglovagolni, s mikor kiderült, hogy a játékosok nem vesznek meg minden szemetet, akkor az egész magára lett hagyva, s ennek eredménye ez a teljesen értéktelen és felesleges második rész, amire csak azt tudom mondani: messziről kerüljétek el.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/1586

»Igazából egy teljesen felesleges folytatás, amely jól mutatja, hogy mikor már látszott, hogy pénz nem lesz a dologból, akkor a kiadó erőltette a gyors lezárást, aminek meg is lett az eredménye.

»BATE

PRO »Az egyetlen igazán pozitív elem, hogy nem készül több rész ebből a Watchmen-gyalázó szériából.

KONTRA »Semmi újdonság nincs benne, teljesen monoton, és ráadásul még rövid is...

»40%«

Fallout 3 MOTHERSHIP ZETA

»fejlesztő: Bethesda
»kiadó: Bethesda »web: fallout.bethsoft.com
»gépigény: P4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 356 MB VRAM, alapjáték + 1 GB HDD

Harmadik típusú halálozás...

War. War never changes. Lerágott csontnak tűnhet ez az idézet a Falloutal kapcsolatban, ám sosem volt még ilyen aktuális a legendás nyitómondat, hiszen a háború tényleg nem változik, mindegy, hogy emberek vagy idegenek ellen vívjuk azt...

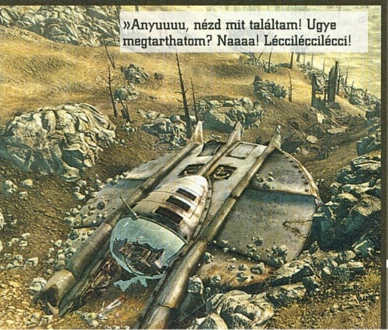
írta» BATE

Egyszerre szomorú és örömteli hír, hogy augusztus elején megérkezett a Fallout 3 ötödik DLC-je. Örömteli, mert kétségtelenül az egyik legérdekesebb kiegészítő landolt a gépeinken, és szomorú, mert ha hinni lehet a Bethesda szakembereinek, akkor most hosszú ideig nem fogunk újabb Fallout-kalanddal találkozni. Igaz, legutóbb azzal zártuk a Point Lookoutról szóló cikkünket, hogy szeretnénk, ha a fejlesztők mostantól a következő Fallout játékra, a New Vegasra koncentrálnának, de egy ilyen jól sikerült kiegészítő után mégsem bánnánk, ha a következő részig érkezne még néhány rövidebb letölthető küldetéscsomag.

»Biztos voltam benne, hogy ezzel a fegyverrel bekerülünk a Kék Fénybe.

VAN ÉLET A FÖLDÖN KÍVÜL?

A kérdés igazából költői, hiszen már a Fallout első része óta tudjuk, hogy ebben az univerzumban az idegenek a valóság részei, a korábbi epizódokban a szerencsések több alkalommal is találkozhattak lezuhant repülő csészealjakkal, és ezt a már klasszikussá vált elemet az újkori harmadik részbe is beillesztették a Bethesdánál. Mikor kijött az alapjáték, és felfedeztük ezt az apróságot, minden régi Falloutos szíve nagyot dobbant, ám legmerészebb álmainkban sem mertük volna elképzelni, hogy a szériát feltámasztó stúdió nem áll meg az egyszerű nosztalgiázásnál. A harmadik DLC után azonban robbant a bomba, és a fejlesztők bejelentették, hogy az ötödik kiegészítőben sokunk soha ki nem mondott vágyát valósítják meg, azaz szemtől szembe találkozhatunk a világunkat rendszeresen látogató idegenekkel, sőt még egy, a bolygónk körül keringő anyahajóra is eljuthatunk.


»Anyuuuu, nézd mit találtam! Ugye megtarthatom? Naaaa! Lécciléccilécci!

A kaland ezúttal is rádióadással indul, és ha esetleg korábban nem bukkantunk volna rá a szerencsétlenül járt UFO-ra, akkor most itt a nagy lehetőség, ugyanis a Pip Boyunk a légi katasztrófa helyszínére vezet minket. Nézelődni persze nem nagyon lesz lehetőségünk, ugyanis amint elérjük a durván sugárfertőzött terület közepén pihenő roncsot, egyszer csak egy zöld fénynyaláb vesz minket körül, és a gravitációra fittyet hányva kezd a magasba emelni. Ami ezután következik, az az állítólagos 1947-es roswelli UFO-tragédia óta összegyűlt, az idegeneket érintő „sztereotípiák" csodás kis gyűjteménye. A hajóra érve természetesen azonnal egy fura kísérlet alanyai leszünk, kiderül, hogy számos ember esett már áldozatul az idegenek kíváncsiságának, rájövünk, hogy a zöld és szürke emberkék már évszázadok óta látogatnak (és gyűjtögetnek) minket, arról nem is beszélve, hogy rettentően agresszívak és egy hangyányit sem vendégszeretők. Persze ez még csak a jéghegy csúcsa, a hajót felfedezve szá-

PC Guru EXTRA: mivel a Mothership Zetával véget ér a Fallout 3 DLC-folyam, így az összes eddigi, a témába vágó cikkünket elérhetővé tettük számotokra a DVD-mellékletünkön. A DVD lemezen megtalálhatjátok, az alapcikket, a tippek-trükköket, és az írásainkat az eddig megjelent összes DLC-ről.

»NEW VEGAS: AMIT EDDIG TUDUNK«

Az igazság az, hogy ez idáig nagyon kevés érdemi információ szivárgott ki a legújabb bejelentett Fallout játékkal kapcsolatban. A Bethesda idén áprilisban egy sajtótájékoztatón kürtölte világgá, hogy 2010-ben érkezik a következő Fallout, amelynek az alcíme: New Vegas. Ami biztos, hogy a játékot nem maga a Bethesda fejleszti, hanem az Obsidian Entertainment, ami korábban olyan játékoknál működött közre, mint a Neverwinter Nights 2 és KOTOR II. Ami lényeges a csapattal kapcsolatban, hogy számos olyan tagja van, akik korábban az eredeti Falloutért felelős Black Isle csapatában is megtalálhatóak voltak – tehát a program jó kezekbe került. Fontos még leszögezni, hogy a New Vegas nem a Fallout 3 folytatása lesz, hanem egy játék, amely a Fallout-világban játszódik. Habár még csak pletyka, de a madarak azt csiripelik, hogy a New Vegas valamilyen módon kapcsolódni fog az első két Fallout-történethez. Meglátjuk. Ami biztos, hogy amint információk kerülnek a birtokunkba, természetesen megosztjuk veletek.

mos érdekes apróságra bukkanhatunk, olyasmikre is, amelyek fenekestül forgatják fel a Fallout-világról alkotott eddigi képünket.

EGYENES, DE ÉLVEZETES

Ha játékmenet szempontjából nézzük a programot, akkor a lehető legleineárisabb és egyben az egyik legakciódúsabb DLC-vel van dolgunk. A feladatunk lényegében annyi lesz, hogy keresztüllőjjük magunkat az anyahajón, s furcsa módon ez a játék első negyedében lesz csak monoton, ugyanis ahogy egyre több információra derül fény az idegenekkel kapcsolatban, úgy lesz egyre élvezetesebb irtani őket. Ismét a találás az, ami miatt nem bánjuk, hogy a szerepjáték-elemek háttérbe szorultak, ugyanis az űrhajó steampunkszerű kidolgozása, a helyszínek változatossága és az idegeneket ölelő misztikum feloldása olyan jól sikerült, hogy elnézzük a fejlesztőknek, hogy ezúttal sem a párbeszédek és a morális döntések dominálnak. Bónusz jár azért is, hogy társaságunk is akad, a karakterek csatlakozhatnak hozzánk egy-egy feladat megoldása közben, és ami igazi zamatot ad a dolognak, hogy nem tipikus szereplőket sóztak ránk a fejlesztők, hanem ezúttal valóban egyedi figurákkal találkozunk: lesz itt Anchorage-ben szolgált szanitéc, egy bosszúszomjas cowboy, egy mechanikai zseni kislány, sőt, még egy valódi szamurájjal is összefuthatunk. Játékos partnereink szerencsére nem halhatatlanok, ellenben igen gyorsan megkedvelhetők, így külön kihívássá válik, hogy életben tartsuk őket. Amit emellett kapunk, az a megszokott DLC-minőség, majdnem fél tucat új űrágyú, különböző idegen gyógyszerek (a gyógyító portálokról nem is beszélve), külön perk a földöntúli fegyverekhez, és számos helyszín, a hangártól kezdve a robotszerelő üzemen át egészen a parancsnoki hídig – azt pedig már csak mellékesen jegyezzük meg, hogy lehetőségünk lesz egy kellemes kis űrsétára is.

»A fejlesztők ezúttal is kedveztek a rombolásvággyal rendelkező játékosoknak. A DLC egy pontján lehetőségünk lesz a legdurvább idegen fegyverrel megsorozni a földet, az űrből is látszó pusztítást generálva.«

HANGULAT: 100%

Visszatérve egy kicsit a körítésre, úgy tűnik, hogy a Bethesdás srácok nem tudnak tévedni, ugyanis amíg a Point Lookout jófajta horroros, őrült tudósos vonalon mozgott, addig a Mothership Zeta amolyan paranoid science-fiction. Eleve adott ugye a helyszín, de szerencsére nem szúrják ki ennyivel a szemünket, hanem az apró részletekkel igazán élvezetessé teszik a játékot. Egyrészt az UFO-mítoszok a végletekig ki vannak használva, elrabolt emberek, állatok és egyéb élőlények (akik ráadásul le is vannak fagyasztva) várnak ránk, borzalmas kísérletekről és mutációkról ránthatjuk le a leplet, és akkor még nem szóltunk a végjátékról, amely egy az egyben hozza a Star Trek-hangulatot, és igazi katarzissal szolgál a játékos számára. Nem túlzunk, ha azt mondjuk, hogy ha a Broken Steel fináléját grandiózusnak találtátok, akkor a Mothership Zeta végső „csatájáért" annyira rajongani fogtok, hogy akár többször is végig fogjátok játszani – az élmény és a látvány miatt egyaránt (ahogy tettük ezt mi is...). Igazából csak emiatt a momentum miatt érdemes végigjátszani az egész DLC-t.

ITT A VÉGE, FUSS EL VÉLE

Az elmúlt fél évben szinte minden hónapban volt módunk írni egy-egy Fallout kiegészítőről, ám jelen írásunkkal véget ér az áradat, legközelebb minden bizonnyal a készülő New Vegas kapcsán fogunk megemlékezni az atomháború sújtotta világról. Amit zárásként mindenképpen el kell mondanunk, hogy a Bethesda bebizonyította, hogy a DLC-gyártás nagyon jó üzlet, és nemcsak a fejlesztőstúdiónak és a kiadónak, de a játékosoknak is, hiszen 2000-2500 forintnyi összegekért olyan tartalmas csomagokat kaptunk, amelyek hosszú távon is valódi élményt és újdonságot garantáltak, nem csak néhány új fegyvert és páncélt. A Mothership Zeta, akárcsak elődei, megéri az árát, hiszen az öt-hat órányi játékidőt biztosító kiegészítő nagyszerű, korábban nem tapasztalt szórakozást garantál a széria rajongóinak.«

»Nem, kivételesen ez az űrhajó most nem atommal működik...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/367

»A Bethesda ismét bizonyította, hogy nem fulladt ki a Fallout 3 DLC-k világa, az új kaland érdekes, izgalmas és veszettül szórakoztató.

»BATE

PRO
»Bejárható idegen űrhajó, csatlakozó karakterek, ütős körítés és hangulat, grandiózus befejezéssel.

KONTRA
»Sajnos bugok még mindig akadnak, mind grafikai, mind játékmenetbeli vonalon...

»92%«

»Fallout 3: Mothership Zeta«

»fejlesztő: Artematica »kiadó: Black Bean »web: www.blackbeangames.com

»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 2,5 GB HDD

Ördögien unalmas

Ismét ékes bizonyítékát láthatjuk annak, hogy a remek stílus és alapötlet nem minden. A Diabolik olasz képregénysorozat nagyszerű alapanyag lett volna egy TPS akció-kalandhoz, ehhez képest egy unalmas point'n'click játék lett belőle.

írta» BADSECTOR

A Diabolikban az "Eredendő bűn" ugyan egy ellopandó festmény neve, azonban ezzel a szókapcsolattal inkább azt lehetne illusztrálni, hogy miféle cselekedet volt elkészíteni ezt a programot az alapjául szolgáló kiváló képregényből. A címszereplő ugyanis remekül kitalált képregényhős: kegyetlen, cinikus tolvaj, aki egyedül szerelme és társa, Eva Kant iránti érzelmei miatt hajlandó arra, hogy életveszélyes kalandokba bocsátkozzon. Igazi antihősről van szó, aki máskor pusztán anyagi haszonért rabol, ám amikor elrabolják Évát, akkor a nyakát nem a kincsekért, hanem szerelme életéért kockáztatja.

Ó AZOK A HATVANAS ÉVEK!

A játék egyik vonzereje, hogy nem napjainkban, hanem a hatvanas években játszódik, amikor a mozikban James Bond, vagy a franciáknál Fantomas hódított. Különösen utóbbira hasonlít Diabolik, akinek első rajzolt kalandja 1962-ben jelent meg The King of Terror címen, és szép sikert aratott Olaszországban. A témából film is készült John Philip Law főszereplésével és Ennio Morricone zenéjével, de az alkotás hamar eltűnt a süllyesztőben. A sztori jól indul, és illik a képregények atmoszférájához. In medieas res az eseményekbe csöppenve első dolgunk lesz, hogy valahogy megpróbáljuk megszöktetni Eva Kantot, Diabolik szerelmét. Amikor ez már majdnem sikerül, hirtelen három férfi ront be a cellába, a nőt földre lökik és egy halott férfit hurcolnak be, akit Eva mellé hajítanak. Miután a nő leszedi a halott maszkját, elszörnyedve látja, hogy az nem más, mint szerelme: Diabolik.

UNALOMHEGYEK

Innentől kezdve sajnos a játék a dögunalom határmezsgyéjére téved. Míg Evánál még rendben van, hogy az ősrégi point'n'click módon irányítjuk, egy Diabolik-féle akcióhősnél szerintem igencsak elfuserált ötlet. Félreértés ne essék: szeretem (sőt, régen imádtam) a régi típusú kalandjátékokat is, de erről a témáról ordít, hogy egy jó kis külső nézetes TPS akció-kalandot kellett volna készíteni belőle. Vagy ha már nem tudtak a fejlesztők elszakadni ettől a műfajtól, akkor legalább egy igazán igényes Gabriel Knight, vagy Broken Sword-típusú játékot készíthettek volna belőle, azonban a Diabolik sajnos köszönőviszonyban sincs ezekkel a klasszikusokkal. A sztori ugyan nem lenne rossz, de a párbeszédek dögunalmasak: érződik rajtuk, hogy valamilyen programozó dobta össze azokat egy profi író helyett. Emellett egyedül Diabolik figurája érdekes, és egyedi: igazi szarkasztikus, rosszfiús fickó, aki először üt, és azután sem kérdez. Eva már egyáltalán nem hasonlít arra a laza és ironikus femme fatale-ra, mint amilyen a képregényekben: itt csak egy unalmas és egyszerű női karakter, hasonlóan a több szereplőhöz a játékban.

ÖRDÖGI LOGIKA?

A Diabolik játékmenete hasonlóan vegyes képet mutat. A kezdeti szakaszban a puzzle feladványok rettenetesen unalmasak és fantáziátlanok: egy vonatra kell feljutnunk, állandóan zárt ajtókba ütközünk, és csak meglehetősen nyakatekert és idegesítő módon tudunk továbbjutni. Később ezek a puzzle részek érezhetően javulnak, sokkal érdekesebbé és kevésbé frusztrálóvá válnak. Egyedüli kivételt ez alól azok a részek képezik, amikor egy számítógép kódját kell feltörnünk, vagy egy helikopter repülési útvonalát kell kiszámolnunk a térképen elfoglalt helye és az üzemanyag kapacitása alapján - ezek ugyanis

rendkívül fárasztóak. Nem segít a játékmeneten az sem, hogy olyannyira amatőr kameranézetekkel találkozunk benne, mintha egy garázsfejlesztéssel lenne dolgunk a kilencvenes évek végéről. Ezt az érzést egyébként az elég gyenge grafika is táplálja. Szürkécske színpalettával, alacsony felbontású textúrákkal és csekély poligonszámú karakterekkel van dolgunk. A Diabolikot leginkább csak azon hardcore kalandorok ajánlom, akik a műfaj összes darabjával szeretnek próbát tenni, és még ők is készüljenek fel rá, hogy egy erősen B kategóriás, gyakran unalmas point'n'clickkel lesz dolguk.«

GRAFIKA»	»40%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/

»A remek alapötletből "sikerült" a fejlesztőknek egy unalmas és szürke point'n'click kalandjátékot összedobniuk. Szegény Diabolik biztos nem adná a nevét ehhez az unalomhoz.

PRO »A főszereplővel nincs semmi gond, és a nyitány is rendben van.

KONTRA »Unalmas, csúnya, átlagos, gyakran fárasztó játékmenetű kalandjáték.

»54%«

FAIRY TALES

»fejlesztő: Cats Who Play »kiadó: Akkela
»web: catswhoplay.com
»gépigény: P4 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VGA, 3 GB HDD

A népmesék hősei várnak rád

Mágikus világ, epikus hősök, vidám grafika, remek humor és magával ragadó játékmenet – ezt ígéri a Fairy Tales: Three Heroes. Vajon bízhatunk a készítőkben, vagy a népmesék nagyotmondó hőseihez hasonlóan ők is csak lódítanak?

írta» BADSECTOR

Az orosz nagy játékfejlesztő nép, azt már eddig is tudtuk, azonban viszonylag ritkán dolgozza fel saját népmeséit. Ebben az esetben azonban pontosan ez történt: három szláv epikus hőst: Aleshát, Dobrynyát, Ilyát irányíthatjuk, akik földjüket próbálják megmenteni az ellenségtől. Méghozzá nem is akármilyentől. Délről a "horda" támadja a földjeiket, a teuton és litván szövetség nyugatról ostromolja Novgorodot, és mindezt tetézendő még egy borzalmas szörnyeteg is érkezik keletről. Éppen ezért hőseinknek útra kell kelniük, hogy megbirkózzanak az ellennel. Előbb azonban saját országukban kell rendet teremteniük, mivel az útonállók - kihasználva a támadások okozta felfordulást - világos nappal is gátlástalanul garázdálkodnak. Erről szól a Fairy Tales: Three Heroes első része...

SZÍNES, VIDÁM JÁTÉK FIATALABBAKNAK

Gondolom, a mesés hangvételű történetből már világossá is vált, hogy nem valamilyen Prototype, vagy Wolverine-féle darkos, vérengzős címről van szó, hanem inkább a fiatalabb korosztálynak készült ügyességi akciójátékról. A játékmenet és a hősök irányítása ennek megfelelően rendkívül egyszerű - ennek előnye, hogy könnyen meg lehet tanulni, hátránya viszont, hogy a hardcore játékosok hamar ráunhatnak. Hogy azért ez ne történjen meg olyan hamar, a készítők azzal spékelték meg a játékot, hogy nem egy, hanem három irányítható karakterünk van, akik között bármikor váltogathatunk. Hőseink emellett egyéni képességek birtokában vannak, amelyeket gyakran ki is kell használnunk, ha egy bizonyos akadályon keresztül akarunk jutni. Ettől a játékot átjárja egyfajta "Lost Vikings"-hangulat is, amelyet mindenképpen értékelni fognak azok, akik szerették a Blizzard klasszikusát. Szlávjaink egyéni képességeik mellé folyamatosan kapnak újakat is, illetve a régieket is fejleszthetik, emellett pedig új fegyverekhez juthatnak. Alesha például az íjász szerepét tölti be a csapatban, ő a legfürgébb tag, a nagydarab Dobrynyát pedig nem az eszéért szeretik barátai: lassú is, lomha is, viszont a hosszú botokkal alaposan oda tud sózni az ellenségnek. Végül Ilya, a barbár harcos ugyan a leglassabb, azonban ez nem jellemző észjárására, ugyanis érdekes módon ő a csapat legintelligensebb tagja. Ők hárman együtt alkotják a "legyőzhetetlen triót"...

NÉHA BOSSZANKODUNK, NÉHA ÁMULUNK

A játékmenet alapvető hiányossága a harc nem létező precizitásában rejlik. Mivel kijelölni az ellenfelet nem tudjuk, vaktában kell ütnünk-vágnunk őt addig, amíg jobblétre nem szenderül, ami azért nem kellemes művelet, mert Ilyával például képtelenség egy ide-oda ugráló, menekülgető ellenfelet eltalálni. Ilyenkor kell átváltanunk Aleshára, az íjászra, ami azért egy idő után elég fárasztó és monoton művelet. A grafika a legutóbbi Prince of Persiában is látható cell shaded technológiát használja. Ez - csakúgy, mint a Ubisoft játékában - itt is rendkívül jót tett a mesés hangulatnak. A Fairy Tales tényleg vidám, színes, és aki vevő az ilyesmire, annak mindenképpen magával ragadó. Emellett a játék fizikája is elsőrangú: például hatalmas búzabálákat lökdöshetünk, vagy az egyik hőssel az ellenfeleket felragadva hajigálhatjuk őket. A bejárható négy világ kellőképpen változatos és viszonylag nagy is, illetve mind a négyben különböző ellenfelekkel kell megküzdenünk. Aki egy kicsit már unja a vérengzést, a darkos hősöket, és egy vidám, meseszerű játékra vágyik, annak érdemes kipróbálnia a Cats Who Play kis szösszenetét. A kissé körülményes irányítás és az egy idő után picit monoton játékmenet ellenére nagyszerűen el lehet vele ütni az időt a következő nagyobb durranás TPS megjelenéséig.«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/999

»Ha nem is forradalmi, de szórakoztató kis alkotás: aki szereti a mesés, vidám játékokat, annak érdemes tennie vele egy próbát.

»BADSECTOR

PRO »A remek mesés hangulat magával ragad, a három különböző hős pedig jópofa ötlet.

KONTRA »Az irányítás nem a legjobb, és a játékmenet egy idő után monotonná válik.

»82%«

»Fairy Tales: Three Heroes«

»fejlesztő: Neversoft »kiadó: Activision »web: gh5.guitarhero.com
»tesztplatform: Xbox360, PS3

Nagy-szín-pad! Nagy-szín-pad! Nagy-szín-pad!

Tesztünk írásának időpontjában még javában tart a Sziget fesztivál, azonban most egy hetijegy áráért olyan játékot kapsz, ami több tucat fesztivál hangulatát hozza el a saját nappalidba.

írta» BATE

Aligha lehet olyan olvasónk, aki ne hallott volna már valamilyen formában a Guitar Hero-szériáról. Legutóbb a Metallicával fémjelzett változatot teszteltük lapunk hasábjain, időközben megjelent egy Greatest Hits nevű válogatás az első három rész legsikeresebb számaiból, most pedig itt az 5-ös sorszámot kapott darab. Igen rövid idő alatt kaptunk tehát viszonylag sok Guitar Hero-epizódot, és ezt látva felmerül az emberben a kérdés, vajon mennyire a rajongók lehúzása ez a megoldás, illetve ilyen ütemben képes-e a fejlesztő és a kiadó annyi újdonságot produkálni, hogy valóban érdemes legyen beruházni minden egyes GH-epizódra. Szerkesztőségünk rajongott a Metallicáért (PC Guru 09/08 - 85%), ellenben a Greatest Hits nálunk a fölösleges rókabőr kategóriájába esett, így némi pesszimizmussal közelítettünk a széria legújabb inkarnációjához. Szerencsére a félelmeink alaptalanok voltak, ugyanis teszter csapatunk (Chris, Miguel és jómagam) több órányi játékot követően is alig tudott elszakadni a kipróbálható verzió mellől. Kijelenthetjük hát, hogy a Guitar Hero 5 a sorozat legjobban sikerült darabja, a továbbiakban pedig feltárjuk előttetek, hogy miért jutottunk erre a megállapításra.

A LEGJOBB BULIKELLÉK...

A hangszeres programok eddig is kiváló partyjátéknak bizonyultak, azonban a Neversoft ezen a téren is képes volt rátenni még egy lapáttal az élményre. A kezelést érintő újítás roppant egyszerű a maga nemében, de mégis zseniális. Képzeljünk csak el egy házibulit, ahol van legalább egy tucat ember, mászkálnak fel-alá, beszélgetnek, buliznak és ha épp úgy tartja kedvük, akkor Guitar Heroznak egyet. Régen ez úgy ment, hogy valaki elkezdett játszani, aztán ezt látva másnak is megjött a kedve, aztán felbukkant még két ember, akik szintén szerettek volna csatlakozni a játékhoz. Ilyenkor vagy az volt, hogy a későn észbe kapók megvárták, míg a szemfülesek végeznek, vagy nyomtunk néhány Quitet és elölről kezdtük az egészet. Nos, ennek „szenvedésnek" immáron vége, ugyanis már közvetlenül a főmenüből el lehet indítani a játékot, profilok nélkül, és egy szám közben egyetlen gombnyomással lehet csatlakozni a játékhoz, bármilyen, éppen kéznél lévő hangszerrel. Ha ez nem lenne elég, akkor ha meguntuk a zenélést, vagy éppen sürgős dolgunk támad a legkisebb helyiségben, ugyanígy kiléphetünk, a többiek pedig zavartalanul folytathatják a virtuális koncertet. Kiváló könnyítés még, hogy

Szeptember 11-én a Guitar Hero-t forgalmazó BSC Ft. ismét rendez egy partyt, ahol bárki ingyen kipróbálhatja majd a legújabb GH programot. Az eseményen természetesen a PC Guru szerkesztősége is képviselteti majd magát. Részletekért látogassátok sűrűn a PGO-t.

ebben a módozatban kedvünkre változtathatjuk a nehézséget is, méghozzá hangszerenként, azaz amíg mi azzal bíbelődünk, hogy kicsit egyszerűsítsünk vagy nehezítsünk a játékon, addig a többieknek nem kell megállni, a nüansznyi szünet csak minket és a hangszerünket érint, a képernyő többi részén reccenés nélkül folyik tovább a játék. Ebben a módozatban tényleg a színtiszta szórakozáson van a lényeg, ennek köszönhetően még a legbénábbak sem képesek kiesni, egy kevésbé tehetséges egyén tehát nem szakítja meg a gyakorlottak szórakozását. A dolog „hátulütője", hogy a számokat a gép automatikusan adja be, nem mi választjuk (igaz, egyetlen gombnyomással továbbléphetünk a következőre), és ilyenkor nincsenek igazi értékelések sem – persze ez utóbbi egyáltalán nem baj, hiszen egy házibuliban nem az a lényeg, hogy ki hány százalékra teljesített, hanem az, hogy önfeledten szórakozzunk, arra pedig az eddig felvázolt megoldás a legalkalmasabb. Mindez persze még csak a jéghegy csúcsa, hiszen a Guitar Hero 5 akkor kezdi megmutatni az igazi oroszlánkörmeit, mikor a már tapasztaltabb, több epizódot végiggitározott (dobolt és énekelt) játékosok elkezdik felfedezni a hagyományos játékmenetet érintő változásokat.

»Túlzás nélkül a legjobb Guitar Hero-epizód az ötödik rész.«

...ÉS KIHÍVÁS A PROFIKNAK.

Nagy összességében az alapok nem változtak, a GH5 gerincét még mindig a Career és Quick Play mód adják. Utóbbi nem szorul sok magyarázatra, itt kedvünkre gyakorolhatunk és játszhatunk a karrierben megnyitott számokkal. Az általunk kialakított banda életútját végigkövető játékmódozat viszont már átment néhány frissítésen, és örömmel számolunk most be nektek ezekről az újdonságokról. A játék egyik legnagyobb mókája, hogy mostantól nem kötelező a két gitáros, egy dobos, egy énekes felállás, olyan módon variáljuk a négy eszközt, ahogy kedvünk tarja (ez persze nemcsak a karrierre, hanem az összes többi játékmódra is igaz). Ha tehát négyen szeretnénk gitározni, akkor négyen fogunk, lehet akár három dobos és egy énekes, de ha éppen egy színtiszta karaoke bulira vágyunk, akkor akár négy dalospacsirta is nekifeszülhet a játékban található számoknak.

De nem csupán a hangszerek variálhatóságában újított a Neversoft, hanem sikerült tovább fokozni a karriermód játékélményét is. Már nem az a cél, hogy bizonyos egyre nehezedő számokat lejátszva jussunk el az újabb és újabb koncerttermekbe, nemcsak abból áll a megmérettetés, hogy minél profibban adjunk elő egy-egy számot, hanem most már minden dal tartalmaz egy külön challange-t, amelynek három (arany, platina, gyémánt) fokozata van. Ezek a kihívások mindig egy-egy hangszerhez kapcsolódnak (tehát csak az adott hangszerrel játszók tudják megoldani őket), és olyan feladatokra számíthatunk, hogy érjünk el 125 hibátlan pengetést (ez az arany fokozat, a platina 200, a gyémánt 400 ugyanebből a feladatból), nyomjunk le 150 lábdobot, tremolózzunk harminc másodpercig, tartsuk fenn a Star Powert ötven másodpercig és még sorolhatnánk az egyre nehezedő kihívásokat. Ha sikerrel vesszük az akadályokat, akkor egyedi cuccok válnak elérhetővé a számunkra, s ezekkel természetesen tovább turbózhatjuk és egyéniesíthetjük a bandánkat. A speciális elemek persze itt még nem érnek véget, hiszen minden helyszínen találkozhatunk bónusz feladatokkal, amelyek szintén extra cuccokkal ajándékoznak meg minket, a különbség itt annyi, hogy mi választhatjuk ki (egy korlátozott listából), hogy melyik számmal kívánunk megmérkőzni a program által felajánlott kiegészítőért, a szám eljátszása mellett persze itt is egy speciális feladatot kell teljesítenünk az extrákért. A játék tehát már

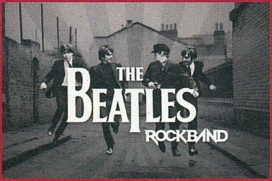
»Ezért a lányért még mi is szívesen dalra fakadnánk...

»ZENEÁRADAT«

A zenés játékok áradata még korántsem ért véget, a közeljövőben még számos hasonló program érkezik ebben a témában, lássuk röviden, hogy mire számíthatunk.

BAND HERO: Az Activison következő nagy dobása a Band Hero, a játék, amely a rockzenék vizeiről átevez a popzenék világába, így próbálván megnyerni azokat, akiket egy erősebb gitárszóló nem hoz lázba. Az előadók között ezidáig olyan nevek tűntek fel, mint Nelly Furtado, a Jackson 5, és Taylor Swift...

DJ HERO: A Hero széria legmerészebb ága, amelyben a zenekar után egy DJ bőrében találjuk magunkat, saját keverőpulttal és nagyon durva zenékkel. Egyelőre nehéz elképzelni, hogy miképp fog működni a dolog, de aki már próbálta, az el volt ájulva tőle...

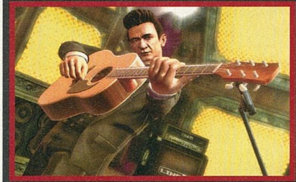


THE BEATLES: ROCK BAND: A Guitar Hero után a Rock Band széria is kipróbálja magát a csapatalapú kiadások területén, és kezdésnek azonnal kiválasztották a világ egyik legismertebb együttesét, a Beatlest. Egy ilyen felállással nagyot bukni nem lehet, de azért mi bízunk benne, hogy a legendás gombafejűek számai mellett azért majd némi újdonsággal is találkozhatunk majd ebben a teljes árú termékben.

WE SING: A Nintendo csodamasinájára érkező program leginkább az Xbox360-on is elérhető Lipsre hajaz, azaz itt nem a hangszeres mókán lesz a lényeg, hanem az éneklésen. Akárcsak a Guitar Hero 5-ben, itt is összeállhat majd több ember, és egyszerre akár négyen is énekelhetik majd a dalokat. A játékban szereplő előadók között szerepel Lady Gaga, a Coldplay, Tom Jones és Kylie Minogue.

»HALL OF FAME«

A játékban az eredeti zenék mellett ezúttal is feltűnnek konkrét előadók, akiket a turnéjaink során szép sorban megnyithatunk, sőt némelyiküket még a saját bandánkba is beválaszthatjuk.



JOHNNY CASH

Johnny Casht remélhetőleg nem kell bemutatni senkinek, a zseniális zenész a Lips után a GH 5-ben is tiszteletét teszi, méghozzá a legismertebb számával a Ring of Fire-el. Énekelni, dobolni, gitározni egyaránt nagyszerű.

SHIRLEY MANSON

Shirley Manson és csapata (Garbage) korábban a Rock Band játékban tűnt fel, de az Activison most a saját termékének is megszerezte az együttest. A játékban az Only Happy When It Rains című számukat játszhatjuk el.

SANTANA

Santana szintén olyan zenész, akinek a számai korábban csak a Rock Band szériában voltak elérhetőek (külön DLC formájában), de most már a GH-ban is élvezhetjük a mestert. Ezúttal a No One To Depend On című számát.

nemcsak abban merül ki, hogy végigszaladjunk minden egyes számon, hanem figyelnünk kell a mellékes feladatokra is, hogyha igazán kiváló eredményeket akarunk elérni. Persze lehet játszani úgy is, hogy ezeket figyelmen kívül hagyjuk és csak a zenét élvezzük, de egy igazi megszállott Guitar Hero-s addig nem nyugszik, amíg be nem gyűjtött minden extrát, és ha valami, akkor ez igazi kihívás lesz, még azoknak is, akik korábban experten már eljátszották az összes számot.

> »Jó hír a régi szoftverek tulajainak, hogy a GH: World Tour és a GH: Greatest Hits számai letölthetőek lesznek az Xbox360 winchesterére és beilleszthetőek lesznek a GH 5-be.«

MINDENKI MINDENKI ELLEN

Ha visszaemlékszünk, akkor a Guitar Hero 3-ban jelent meg először az a játékopció, hogy egy barátunkkal (vagy egy online játékossal) összeállva megmérkőzhettünk egymás ellen, méghozzá úgy, hogy közben borsot törtünk a másik orra alá. Természetesen ez a része sem veszett el a játéknak, csak kicsit átalakult. A tehetségünk összeszemérését szolgáló opció ezúttal a Competitive mód, ahol 2-8 játékos mérkőzhet egymás ellen – értelemszerűen a nyolc játékos úgy jön össze, ha online játszunk egy másik négy fős banda ellen. Ezen menüpont alatt összesen öt különböző versenyben vehetünk részt, az első a Do or Die, ahol három rontott leütés után a versenyző egy időre kiesik, így rengeteg pontot veszt, és értelemszerűen a végén a legjobb játékos viszi a prímet. A Perfectionist versenyben a szám szakaszokra van osztva, és az adott szakaszok alatt végzett teljesítményünk után kapjuk a pontokat, a végén itt is az nyer, aki a legjobb eredményt éri el. Az Elimination-t legalább hárman vagy többen érdemes játszani, ugyanis itt a program egy bizonyos ponton kiszórja a leggyengébb láncszemet, így hajtani kell, hogy mi legyünk a legjobbak és ne essünk ki a játékból. A negyedik, Streakers névre hallgató mérkőzés lényege, hogy minél tovább magasan tartsd a streak szorzódat, ezzel gyűjtve egyre több és több pontot. És végül itt van még a Momentum – csapatunk nagy kedvence –, amelynek keretében a program a játékos teljesítményéhez méri a nehézségi szintet, ha tehát elkezdesz mediumon játszani, és hibátlanul veszed az akadályt, akkor egyszer csak felgyorsul minden és fellépsz hard módba, ha itt is megállod a helyed, akkor jön az expert, ezt követően pedig az expert plus. Persze a rendszer nem csak fölfelé működik, hanem lefelé is, ha sokat bénázol, akkor a rendszer visszaléptet egy szintet, ilyenkor van időd szusszanni és újból felvenni a ritmust. Értelemszerűen ennél a versenynél is az lesz a nyertes, aki a végén a legtöbb pontot tudja felmutatni. Ezek a játékmódok eszméletlen szórakozást biztosítanak, és van bennük kihívás dögivel, hiszen néha másodperceken múlik, hogy végül ki fut be győztesnek.

TÖKÉLETESRE CSISZOLVA

A belbecs mellett a külcsínre is jutott idő a Neversoft műhelyében, sőt, az egész rendszer sokkal inkább kézre áll, mint eddig bármelyik epizódban. Az egyes menükben mostantól az egész csapat vezérelhető egyetlen játékos által, így nem kell háromszor szólni a bambáknak, hogy „nyomd már meg a zöld gombot", a csapat vezetője mindenkit egyszerre léptet be a játékba, és máris indulhat a móka. Apró de kiváló módosítás, hogy az egyes számoknál már a Guitar Hero ezen részében is látszik, hogy a hangsze-

»A JÁTÉKOK AMIK MEGVÁLTOZTATTÁK A VILÁGOT«

Az első Guitar Hero megjelenésének idején a zeneipar még nem volt akkora slamasztikában, mint manapság. Akkoriban az együttesek még lenéző mosollyal utasíthatták el az éppen csak rentábilis játékokat gyártó szoftvercégeket, hiszen a lemezeladások szárnyaltak, a zenekaroknak pedig a CD-ken és a zenecsatornákon kívül nem volt szükségük újabb frontvonalakra. Azóta azonban nagyot fordult a világ, hiszen az emberek rájöttek, hogy nem feltétlenül éri meg egy kisebb afrikai ország éves GDP-jét elkölteni zenére, amikor a számokhoz egyéb módszerekkel is hozzá lehet férni (és itt most a dolog törvényi oldalával ne foglalkozzunk). Ehhez már csak a Guitar Hero második részének elképesztő sikere kellett, no meg az, hogy az ott szerepeltetett addig jobbára ismeretlen bandák eladásai az egekbe szökjenek. Ha a Toadiesnek bejött, akkor nekünk miért ne sikerülhetne, gondolta Steven Tyler, a gondolatot pedig tettek és hatalmas bevételek követték: a Guitar Hero Aerosmith akkora mennyiségű pénzhez juttatta a zenekart, mint az elmúlt jó pár albumuk együttesen. Ez aztán mindenkit meggyőzött, még a híresen maradi Metallica is beadta a derekát. A többi pedig, ahogy mondani szokták, történelem...

»GUITAR HERO ÉLMÉNYINDEX«

A Guitar Hero-széria összeségében messze van a tökéletestől, voltak jobb és rosszabb pillanatai az elmúlt évek során, a fentiekben a teljesség igénye nélkül láthatjátok a legismertebb részeket, és a PC Guru szerkesztőségének véleményét az egyes epizódokról.

rek milyen nehézségre lettek kalibrálva. A gitártól a mikrofonig egy apró mutató jelzi, hogy mennyire kemény vagy éppen puha egy-egy dal, így az amatőrök és a profik is kedvükre tudnak csemegézni, mindenkinek garantálva lesz a sikerélmény és a szórakozás. Ezen felül tényleg szebb is lett a játék, már ami a zenélés közbeni animációkat illeti. Igaz ugyan, hogy épp ez az az elem, ami a legkevésbé számít ebben a programban, de azért mindannyian meglehetősen elégedettek voltunk, mikor a Garbage énekesnőjének, Shirley Mansonnak a tökéletesen lemodellezett alakja tűnt fel a képernyőn. Ugyanígy remekül néznek ki a sikeres előadásokat követő összegzések, ahol minden egyes játékos külön ki van emelve, így a játék során gyűjtött pontjainkon és százalékainkon túl még a fizimiskánkban is gyönyörködhetünk, ami főleg akkor jó, ha már számos egyedi cuccot aggattunk a bandatagjainkra.

VÉGÜL A LEGFONTOSABB: A ZENE

A cikk végéhez közeledve pedig eljutottunk a legfontosabb részhez, a játékban található zenékhez. Hiába ugyanis a töméntelen újítás, hogyha nincsenek olyan számok, amelyek kíséretében szívesen kipróbálnánk őket. Szerencsére a GH5 ezen a fronton sem vall kudarcot, a zenefelhozatal meglehetősen impresszív, és már a játék elején közismert számokra bukkanhatunk, így nem kell a játék feléig szenvednünk, hogy igazán ütős dallamokat hallhassunk. A teljesség igénye nélkül olyan előadók és zenekarok bőrébe bújhatunk, mint például a Queen, a Garbage, a Bush, Beastie Boys, Coldplay, Kings of Leon, Kaiser Chiefs és még sorolhatnánk. Általánosságban elmondható, hogy még a kevésbé ismert szerzemények is abszolút játszhatóak, nagyon kevés olyan dallal találkoztunk, amelynél azt vártuk volna, hogy érjünk már a végére.

Mindent egybevéve abszolút meg vagyunk elégedve a Guitar Hero sorozat 5-ös számot viselő darabjával, hiszen a beltartalom magáért beszél, még a teljes szériát ismerő veteránok számára is tartogat élvezetes újdonságokat és új kihívásokat, arról nem is beszélve, hogy a zenés játékok világában új belépőnek számító játékosok számára nem is tudnánk ennél jobb választást ajánlani. A GH5 egyetlen szépséghibája, hogy a program csak szimplán vagy gitár kíséretében lesz megvásárolható, ez a csomag most nem kap super bundle kiszerelést, szóval azok tudják majd maradéktalanul kiélvezni minden opcióját, akik korábbról már rendelkeznek teljes felszereléssel (gondolunk most itt a gitár melletti dobszettre és mikrofonra). Ezt leszámítva tényleg bátran ajánljuk mindenkinek, és megjegyeznénk, hogy ez már tényleg az a játék, amit nem érdemes egyedül játszani, mert az igazi hangulat 3 másik ember társaságában jön elő...«

»Égjen a gitár a kezed alatt, mert így nem kapunk ám pontokat!

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1681

»Tartalmas, nehezen megunható alkotás, az archivementek teljesítése és a multis körítés hosszú távon is elég játékélményt biztosít.

PRO »Belsőleg megújult, rengeteg kiváló opciót és remek zenéket tartalmazó folytatás.

KONTRA »Egyetlen bajunk, hogy nem lesz belőle teljes hangszercsomagos változat...

»92%«

G.I. JOE THE RISE OF COBRA

»fejlesztő: Double Helix Games »kiadó: Electronic Arts »web: www.gijoe.ea.com
»tesztplatform: Xbox360, PS3

KONZOL TESZT

Inkább marjon meg egy kobra...

A nemrég mozikba került G.I. Joe film eléggé megosztotta a közvéleményt, ám ez nem mondható el annak játékadaptációjáról. Itt ugyanis egyöntetű mindenki véleménye, ahogy az Apokalipszis mostban is elhangzik: "A borzalom... a borzalom...!"

írta» CHOCHO

Rossz játékok mindig voltak, és lesznek is, ez sajnos velejárója az iparnak. A filmadaptációk pedig különösen veszélyeztetettek ebből a szempontból, mert hol a kreativitás hiánya, hol a szűkös határidő szab korlátot a jó játékprogram elkészítésének. Kapásból egy tucat ilyen címet tudnék felsorolni, és bár ezek többsége kifejezetten rossz, mégsem mindig lehet haragudni rájuk, mert sok csak a körülmények áldozatává vált. Amit azonban a Double Helix Game csinált, arra nincs mentség. A G.I. Joe magában hordozza az összes potenciált, ami egy remek akciójáték elkészítéséhez szükséges, a csapat mégis fittyet hányt az egészre, és az idei év egyik legrosszabb játékát dobta piacra. Figyelem, csak erős idegzetűeknek!

AZ XBOX ÁRNYÉKA

Az első sokk a lemez behelyezését követően ért. A játék ugyanis csak tölt, csak tölt, és még mindig tölt... na mi lesz már? Mi ez, valami régi Commodore 64 cucc, hogy ennyi időt vesz igénybe a dolog, vagy mi? De sebaj, a türelmem végtelen, gondoltam biztos csak a meghajtó elégedetlenkedik, vagy ilyesmi. De nem. Sajnos rá kellett döbbennem, hogy a Rise of Cobra töltési ideje alatt az ember simán kimehet a mosdóba, vagy megihat egy kávét, mert a program sportot űz az időhúzásból. Mikor végre elindult a játék, merészen új kampányt kezdtem, ami rögvest az események közepébe hajított- A történet a filmre épít, vagyis egy különleges alakulat, a G.I. Joe tagjait irányítjuk a Cobra nevű terrorszervezet elleni bevetéseken. Kapunk egy rövid átvezetőt, ami alatt Hawk tábornok eldarálja a legfontosabb tudnivalókat, majd kiválasztjuk a nekünk tetsző karaktereket, és indulhat a móka. A recept ezer éves, és itt sincs vele gond, noha a választható szereplők már előrevetítik, hogy bonyolult cselekményszál és történetvezetés nem várható a játéktól. A következő riadalmat mindjárt a grafika okozza. Nem szokásom egyből a látvány miatt lehúzni egy játékot, de a The Rise of Cobra olyan rusnya, hogy az már bántja a szemet. A textúrák életlensége egy közepes képi világú Playstation 2 játékot juttathat eszünkbe, míg a pályák geometriai részletességének teljes hiánya kérdésessé teszi, hogy miféle gépre akarták egyáltalán megírni a játékot, mert hogy Xbox 360-ra nem, az hót ziher (ugyanez igaz a PS3-as változatra is, a látvány ott is kicsapja a biztosítékot). Az egészet csak tetézi a Quake 3 motor színvonalán talált karaktermodellek egész garmadája, és a legbutább, legbénább mozgás-animáció, amit újgenerációs konzolon valaha láttam. Szégyen, hogy ezt ilyen formában kiadták, komolyan. Mindezeken csak ront, hogy a zene sérti a fület, és hogy a szinkronhangokat nem a filmben játszó színészek, hanem lelkes amatőrök szolgáltatják. Érezni, hogy csak felolvassák a kreatívnak egyébként sem nevezhető mondatokat, az "Adjunk nekik!", vagy az

»Legszívesebben mi is így csapnánk szét a fejlesztők között...

»Fekete vagy fehér, nekünk mindegy, csak Ninja legyen...

»G.I.JOE, A LEGENDA«

Bár a G.I. Joe rajzfilmekre mosolyt fakasztó nosztalgiával emlékezhetünk, az azok alapjait lefektető játéksorozat már 1964-ben kiadásra került. Az első szériát ebben az évben kezdték árulni az Egyesült Királyságban, ám nem sokkal később liszenszbe adták a brit Palitoy játékgyártó-vállalatnak, ami Action Man néven forgalmazta tovább. Bizony, a két konkurens széria gyökerei valójában ugyanazok. 1982-ben aztán a Hasbro visszanyúlt az eredeti G.I. Joe márkanévhez, és egy teljesen újragondolt akciófigurát kezdett árulni járművekkel, fegyverekkel, és egyéb drága kiegészítőkkel. Az általunk ismert tévésorozat - és többé-kevésbé a most kiadott film is - erre a világra épül, míg az eredetit máig Action Manként árulják a boltokban. A G.I. Joe figurák egyébként mind a mai napig töretlen népszerűségnek örvendnek a fiúgyerkőcök körében, így már csak idő kérdése, hogy a lányoknak gyártott Barbie-ból mikor készül egészestés mozifilm. Jobban belegondolva azonban nem biztos, hogy ezt szeretnénk.

ultra gagyi "Yo Joe!" sose hallatszott még ennyire kínosan. Komolyabb párbeszéd amúgy nem sok akad, inkább csak a rádión folytatunk csevelyt a háttérből segítő társainkkal.

MAR, MINT A KÍGYÓ!

Miután nagy nehezen felocsúdunk első döbbenetünkből, egyből esünk a következőbe, mert az egész játékmenet egy igénytelen shoot 'em up koncepcióra épül. Azaz nem áll másból, mint hogy a két kiválasztott hőssel rohanunk végig az abszolút lineális és unalmasra tervezett pályákon, és lövünk mindenkire, aki él és mozog. A szint végén egy főellenfél vár, akinek legyőzéséhez semmilyen taktika nem kell, csak lőni, ahogy a csövön kifér, majd ha ezzel végeztünk, megnyílik egy új játszható karakter. Mielőtt valaki a kreativitás leghalványabb szikráját merné feltételezni, a sok játszható karakter között a külsejükön kívül nem sok különbség van. Ugyan az egyikük géppisztolyt használ, a másik íjpuskát, és így tovább, de tapasztalataim alapján ugyanolyan hatékonyak, és csak a speciális támadásaik tesznek köztük különbséget. Emiatt a változatosság a nullára zuhan, és ezen még a különböző hátterekkel megrajzolt pályák sem változnak. Havas, sivatagos, hi-tech belsőteres, semmi különbség, az összes ugyanazokra a klisékre épül. Igaz ez a küldetésekre is. Itt semmisítsünk meg tíz ezt, ott gyűjtsünk össze tíz azt, és ennyiben ki is merül a feladatok tárháza. Néha lehetőségünk van járműveket használatba venni, ami kicsit talán dob a dolgokon, de mivel az irányításuk több mint botrány (mindent a bal analóg karral kell csinálni a gázadástól a kanyarodáson át a fékig), az első másodperc után azt kívánjuk, bár hagyták volna inkább ki az egészet. Ha pedig már az irányításnál tartunk, nem mehetünk el szó nélkül a rögzített kameraállás mellett sem. Az egész játékot egyetlen nézetből fogjuk végigszenvedni, ami még csak nem is dinamikus, vagyis ha hátrafelé szeretnénk menni valami miatt, akkor a főhős arcát leszámítva nem látunk semmit. Az abszolút favorit azonban mégis a belső tereken mutatkozik meg, mert a szűk folyosókon a kamera rendre beakad a sarkokban, és ilyenkor semmi esélyünk nincs arra, hogy lássuk, mi történik körülöttünk. A célzás egyébként automatikus, és gyógyulni is magunktól fogunk, szóval nagyon félnünk nem kell. Sőt, ha meghalunk, akkor sincs nagy gáz, mert a lelőtt ellenfelekért pontokat kapunk, és a pontokért cserébe rendre újraéledhetünk. Ezáltal a játékban semmi kihívás nincs, mert végig olyan érzésünk van, hogy halhatatlanokként bohóckodunk az ellenfelek között. Egyébként az egyetlen igazi pozitívum (melynek lényege a feltöltődésekor felvehető szuperruha korlátozott idejű felhasználása) a nehézségi szint rossz kalibrálásán csúszik el. Jó poén, és látványos is (ez az egy tényleg), de mindhiába, ha semmi haszna, mert így is úgy is szuperhősök vagyunk.

ANTIVÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Az egyedüli olyan dolog, ami talán elfogadható a játékban, az a kooperatív mód és a fedezékrendszer használata. Előbbivel még el lehet szórakozni egy-egy unalmas percet, míg utóbbi pikantériája, hogy a fedezékek szétlőhetőek, azaz nem áll elő a Gears of War "itt maradok, amíg ide nem mászol" effektusa. Minden más azonban borzalmas, unalmas, igénytelen és hangulattalan. Nagyon sajnálom a G.I. Joe-univerzumot, mert az ily fokú megcsúfolása után félek, már nem lesz a régi, ami miatt viszont örülök a bukott játéknak, az az a tény, hogy nem a rajzfilmsorozatot, hanem a filmet vette alapjul, kicsit kevesebb fájdalmat okozva ezzel a széria gyermeklelkű rajongóinak. Ami a mozit illeti, már bejelentésre került, hogy készül a folytatás, és nem nehéz kitalálni, hogy ez egyben új játékadaptációt is jelent. Reméljük, azt már másokkal készítteti az EA, vagy ha marad a Double Helixnél, hát tanulnak a hibákból, és legközelebb ha nem is egy jó, de tűrhető programmal rukkolnak elő. Addig is felejtsétek el, hogy a The Rise of Cobra létezik, és ami a legfontosabb, eszetekbe se jusson megvásárolni. Pénzkidobás lenne.«

»A keményfejű G.I.Joe ezúttal abszolút emberére akadt. Már ami a fejet illeti...

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»20%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/1684

»Az év egyik legrosszabb teljes árú játéka, ami az XBLA-n talán még eladható lenne 5$-ért, de így igazi szégyenfolt az EA számára. Akármilyen is lett a film, ennél tuti jobb!

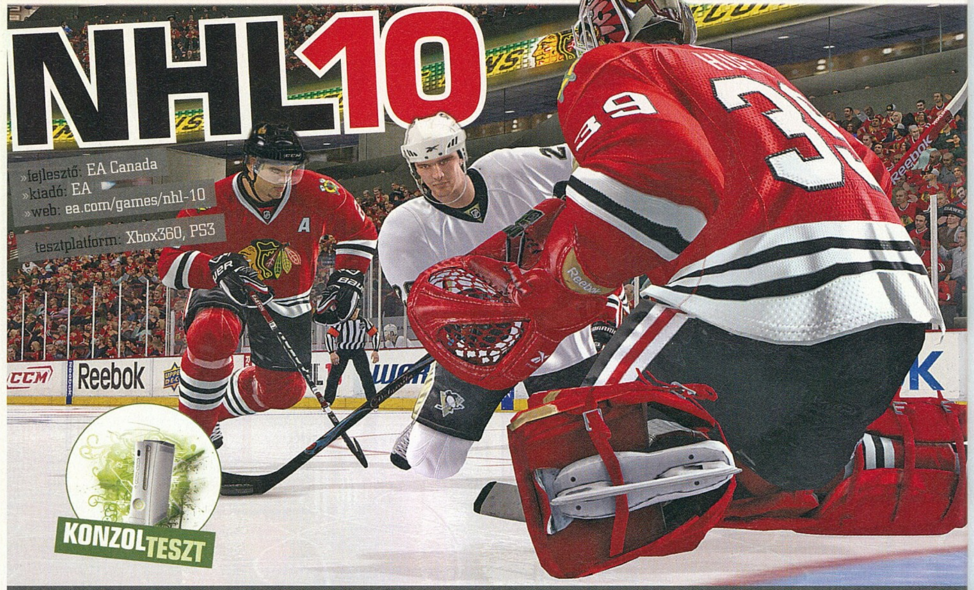
»CHOCHO

PRO »Hawk generális arcképe még mindig a bitang durva (ő ugye Dennis Quaidról lett mintázva a játékban).

KONTRA »Minden más...

»30%«

NHL 10



»fejlesztő: EA Canada
»kiadó: EA
»web: ea.com/games/nhl-10
»tesztplatform: Xbox360, PS3

Megint buli van a jégen

1991 óta minden év őszén megjelenik, és eddig mindig a maximumot nyújtotta. 19 rész jött ki eddig az EA jégkorong-szimulátorából, és még mindig van hova újulni, még mindig van mit javítani. Vajon az idei eresztés is jobb, mint a tavalyi?

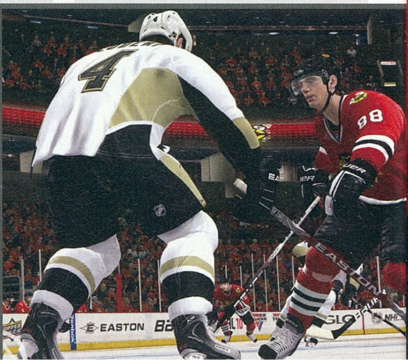
írta» MIGUEL

Azért az tény, hogy az EA alaposan rászolgált a sorozat-, vagy ha gonoszabbak akarunk lenni, a rókabőrgyártó becenévre. Kívülállók számára valószínűleg nehéz lehet elképzelni, hogy a nagy kiadónak tényleg minden évben van mit keresnie a szezonális jelleggel piacra dobott, külső szemlélőnek csak a dobozképben különböző sportszimulátoraival. Szinte nincs is olyan ága a népszerű csapat- és egyéni sportoknak, amiből ne lenne EA Sports termék. Kezdésnek ott van rögtön a foci, abból is a számunkra ideális szabályokkal játszott, európai vonalat követő FIFA, vagy a tengerentúlon népszerű, kicsit vadabb amerikai (NFL és NCAA), a tanknak öltözött játékosokkal. Van aztán box (Fight Night Round 4), golf, kosárlabda, baseball, NASCAR, és persze a legjobb, a jégkorong. Azt gondolnánk tehát, hogy ha valami írd és mondd tizenkilencedszerre jelenik meg, abban már nem hogy újítás, de csábító erő sincs, pedig elég csak egy pillantást vetnünk az idei NHL-re, hogy tudjuk: megint meg fogjuk venni, ahogy tavaly, meg tavalyelőtt, meg azelőtt...

HEVES JEGES

Talán nem lövöm le a poént még a sportjátékokkal most ismerkedőknél sem, ha elárulom, hogy az NHL 2010-ben a fő hangsúly azon van, hogy választott csapatunk (jobbára az észak-amerikai profi liga truppjai, meg persze a válogatottak és az All Star összeállítások) játékosainak terelgetése révén az ellenünk játszó csapatnak több gólt üssünk, mint ahányat az lő nekünk. Az NHL 2010 továbbra is a néhány éve bevezetett, mára már megszokottá vált irányítási módot alkalmazza, vagyis a bal analóg karral irányítjuk a játékost, a jobbal pedig az ütőt és a korongot. Ha valaki egy kis kihagyás után ül le újra NHL-ezni, az készüljön fel a pár meccsig tartó izzasztó újratanulásra, amit szerencsére most is az első indításkor a játék elején megjelenő, tulajdonképpen kötelező oktatómód segít. Talán mondanom sem kell, hogy tavalyhoz képest rengeteg apró finomítást végeztek el az EA Canada szakemberei, a tavalyinál sokkal könnyedebb és természetesebb az irányítás – persze ez korántsem jelenti azt, hogy gyerekjáték lett a nehézségről

»Vert helyzetből gólt lőni – ez a titok nyitja idén is

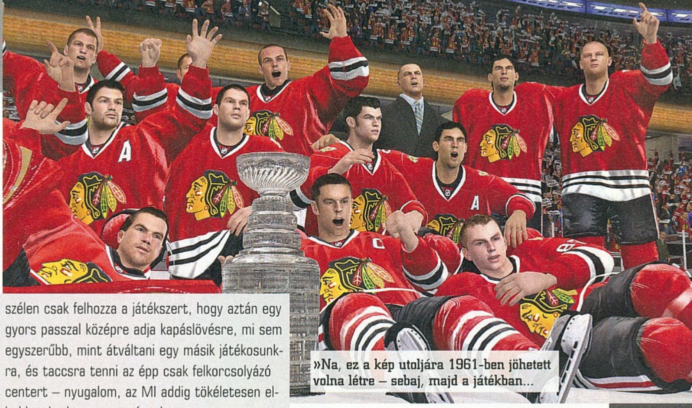


és a kihívásról szóló NHL-ből. Idén két lényeges újítást vezettek be a játékmenetben: a hihetetlenül jól alkalmazható palánk melletti játékot, illetve a kevésbe fontos, mégis a hoki szerves részét alkotó első személyű nézetből irányítható bunyót (ez speciel egy idő után nem akkora élmény, de tény, hogy mókás dolog FPS-nézetben bucira verni Rod Brind'Amour képét). Az előbbi megint egy olyan újítás, amire azelőtt talán egy játékos sem mondta, hogy hú, de hiányzik neki az amúgy is megfelelően szerteágazó lehetőségek közül, de most, hogy megkaptuk (illetve ami fontosabb: hogy megkaptuk és működik), már el sem tudom képzelni, hogy imádhattam a 2009-es epizódot. Az új találmány központi eleme tehát a palánk, és mint minden mást, ezt is feloszthatjuk két részre. Alkalmazhatjuk, amikor nálunk van a korong, de valamiért úgy döntünk, hogy talán könnyebben védenénk meg a játékszert, ha testükkel egészen a pálya szélét övező plexihez lapulnánk, a korongot pedig a korcsolyánkkal védenénk. Akik láttak már élő jégkorongmérkőzést (márpedig a magyar válogatott fantasztikus VB-szereplése miatt gondolom kicsit többen is vagyunk, mint remélem), az sejti, mire lehet ez jó: támadásnál időt nyerünk, amíg a többiek felérnek, védekezésnél pedig megakasztjuk az ellenfelet azzal, hogy neki kell állnia kipiszkálni valahogy a pakkot a korcsolyapengék és botok erdejéből (fordított helyzetben én egy jól irányzott bodycheckkel intézem el a dolgot: elég felkenni a védőt a palánkra, a többi már megy magától). Erre jó tehát a most bevezetett Battle on the Boards mód akkor, ha épp nálunk a korong. De a lényeg nem ez, hanem az, mikor az ellenfélnél a fekete kaucsuk: az Y vagy a háromszög jelű gomb folyamatos nyomvatartásával ugyanis utasíthatjuk az aktuális játékost, hogy paszírozza a plexihez a(z ideális esetben) korongot vezető szerencsétlent. Ideális esetben, bizony, ugyanis a lehetőségből durva védelmi előnyt is kovácsolhatunk: ha sejtjük, hogy a gép szélen csak felhozza a játékszert, hogy aztán egy gyors passzal középre adja kapáslövésre, mi sem egyszerűbb, mint átváltani egy másik játékosunkra, és taccsra tenni az épp csak felkorcsolyázó centert – nyugalom, az MI addig tökéletesen elboldogul a korongos sráccal.

»A játék idei borítóján szereplő Blackhawksos Patrick Kane-t garázdaság miatt tartóztatták le a napokban: 20 cent miatt csúnyán összevert egy buffalói taxisofőrt...«

KÉT JÁTÉK EGY ÁRÁÉRT

A jól bevált játékmódokban most sem szenvedünk hiányt: a már megszokott azonnali játék, egész évados móka és rájátszás mód mellett azonban bejött a megszállott hokirajongók új fétise, a családok új mumusa, a GM, azaz General Manager-mód is. Ha röviden össze kellene foglalnom, mondjuk egy szóban, hogy mi is van a GM-ben, akkor azt mondanám: minden. A választott csapat fölött korábban sosem látott kontrollt kapunk, tulajdonképpen a külön játékként árult focimenedzser-programok részletességével – csak azt ne felejtsük, hogy a foci világának tingli-tanglija kutya füle ahhoz képest, ami az NHL-ben folyik. A teljes irányítás ugyanis nem kevesebbet jelent, mint hogy az évad elején lezajló átigazolási időszakot is nekünk kell levezényelnünk, márpedig aki eddig csak hallott a draftolásról, vagyis a szabad játékosok előre meghatározott táncrend szerinti igazolásáról, az most keményen bele is tanul. Közben csörögnek a telefonjaink (eleinte kettő, aztán ha rosszul csináljuk, csak egy), a többi csapat különböző ajánlatokkal bombáz minket, és ha mindez nem lenne elég, hirtelen nagyon szűkössé válik az a 60-100 millió dollár, ami a játékoskeret maximális fizetését jelöli. Az évad során aztán folyamatosan istápolnunk kell a csapattagokat, figyelnünk kell az utánpótlásra, az egészségügyi csapatra, a segédedzőre, sőt, a többi csapattal ápolt kapcsolatokra is (szerencsére nem kell bulizni vinni őket). Ha mindez nem lenne elég, akkor ott van még a lista a vezetőség elvárásairól, a játékosok lelki világa és persze a 82 meccses alapszakasz, a rájátszást már nem is említve. Bizony, a focimenedzserekkel ellentétben itt akár mi is lenyomhatjuk a meccseket (persze igazán az lenne a meglepő, ha nem így lenne).


»Na, ez a kép utoljára 1961-ben jöhetett volna létre – sebaj, majd a játékban...

JÖVŐRE, VELÜK, UGYANITT?

Nehéz elhinni, de az EA Canada ismét megcsinálta. A kasszában hagyott pofátlanul magas ár fölött csak addig szomorkodunk majd, amíg el nem kezdünk játszani az idei NHL-adaggal: minden a helyén, az újítások ütnek, a javítások érezhetőek, az alapok meg változatlanok. Mesélhettem volna a játék bázisát adó szikrázó grafikáról, az évek óta megszokott minőséget nyújtó hangokról (a 2009-es zenei anyag mondjuk kicsit talán gyenge lett – leszokhatnánk már a Dragonforce tíz perces metálfutamairól: egyszer poén volt, de legyen elég ennyi, kedves fejlesztők), de azok, akik ismerik a sorozatot, tudják, hogy mit kapnak a pénzükért. Már csak az a kérdés, hogy vajon mi az az elem, ami az idei részből kimaradt, senkinek sem hiányzik, de jövőre a homlokunkat csapkodjuk majd, olyan alapvető fontosságú? Nos, a válaszig szükséges idő nagyobbik részének elütéséhez már van ötletünk.«

»Ha az a korong kifelé pattan, a kapus már nyúlhat is maga mögé

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1609

»A GM-mód telitalálat, az irányítással kapcsolatos újítások pedig meglepően jól használhatók: ismét egy remek NHL az EA Sportstól

»MIGUEL

PRO »A szokásos: gyors, férfias, látványos játék, garantáltan csalódásmentes vásárlás

KONTRA »Idén már nincs PC-s változat, még a vérlázító PS2-es portot sem kapjuk meg...

»91%«

Battlefield Heroes TIPPEK-TRÜKKÖK

Golyókapkodó információs csomag – avagy a hosszú élet titkai

Úgy gondoltuk, hogy a legutóbbi számunkban tesztelt Battlefield Heroeshoz nem ártana valamiféle taktikai segédeszközt biztosítanunk kezdő bakák számára, egy túlélőcsomagot, amiben apró tanácsokkal igyekszünk Rambót faragni belőletek. Persze az itt leírt dolgoktól eltérhettek, játszhatjátok a játékot egyéni stílusban, de aztán ne csodálkozzatok, ha nem lesz sikerélményetek, és sírva rohantok anyukátokhoz! Na de elég a szövegelésből: lássuk a tutit!

írta» CHRIS

Mielőtt belemelegszünk a dolgokba, jöjjenek a legfontosabb infók. Először is két frakció küzd egymással, a Nemzetiek és a Királyiak. Teljesen mindegy, melyik oldalon állsz, ha pirosat látsz (és nincs előtte hat rénszarvas), tüzelj! A pályákon található kontrollpontok elfoglalása esetén juthatunk szorzókhoz, s ezek függvényében változik a csapat pontszáma. Amelyik csapatnak előbb fogynak el a pontjai, az veszít. Érdemes megjegyezni, hogy minél több zászlót birtoklunk, annál többet ér egy-egy gyilkolás, tehát hiába játszik a csapat minden tagja szuperül, ha közben fittyet hánynak a zászlófoglalásokra. Játék közben minden értelmes cselekedetünkért (nem, a meccs közbeni vacsorázás nem számít annak) tapasztalati pontot is kap karakterünk, plusz úgynevezett Valor pontokat, amikből új ruhákat, fegyvereket és egyéb kellékeket vásárolhatunk magunknak a Store menüpont alatt. Bevetés előtt kiválaszthatunk három küldetést is, melyekben különféle feladatokat kell végrehajtanunk, siker esetén pedig jutalmaink további Valor pontok lesznek.

KARAKTERTÍPUSOK

Három karaktertípus közül választhatunk, akik más-más fegyverekkel és képességekkel vannak felruházva. Alapból mindegyik karakter két fegyvert, illetve egy robbanószert vagy rakétavetőt vihet magával. Lássuk őket szépen sorban.

GUNNER

Főbb jellemzői: lassú (90), rengeteg életereje van (150) és közepes távolságon belül gépágyújával komoly sebzést tud okozni. Egyedül neki lehet rakétavetője, amivel piszokmód felidegesíthetjük a tankkal közelítő ellenfeleinket. A jó Gunner ismertetőjegye, hogy mindig elsőként veti bele magát a harcba, és képes egyedül elbánni akár 2-3 ellenféllel is. Képességei közül az első a Pajzs, amivel ideiglenes védelmet biztosíthat saját maga számára, erre legalább egy pontot érdemes elköltenünk már az elején. A következő a Keg, azaz a robbanó hordó, amit maga elé dobhat. Tök értelmetlen képesség, soha senkit nem lehet ezzel megölni, de még sebezni is alig lehet vele – felejtsétek el! A következő a listánkon a Frenzy Fire, ez viszont a legnagyobb tutiság. A lehető leghamarabb maxoljátok ki, hiszen ennek köszönhetően rövid ideig képesek lehetünk sokkal pontosabban lőni és nagyobbat sebezni, ugyanis az alacsony sebzés alapból egy fájó pont a Gunner számára. A negyedik képességünkkel robbanószereket nyalhatunk fel a pályáról, legyen az felénk hajított gránát, vagy egy Commando által a zászló közelében felejtett ajándékcsomag (ennek megközelítése esetén alapból két-három végtaggal rövidülhet a leltárunk). A sor végérére maradt a Leg It, ami nemcsak a saját, hanem a közelünkben álló csapattagok számára is átmeneti sebességbónuszt jelent.

TIPPEK: Ha jól akartok szerepelni a harcokban, akkor javaslom, hogy kezdjetek egy Leg Ittel, aminek köszönhetően az ellenfél közelébe kerülhettek és Neo-szerűen kitérhettek a legtöbb lövedék elől. Ezután jöhet egy gyors Frenzy Fire, és kapjátok szét az arcukat! Ha látod, hogy fogy az életerőd, lődd fel a pajzsot. Amint biztonságos a környék, használj kötszert és soha ne kezdeményezz új harcot 100 HP alatt. Két embert tutira lekaszálhatsz ezzel a módszerrel, csak az orvlövészek keseríthetik meg az életed. Fontos tudnod, hogy két képességet egyszerre nem használhatsz. Tehát a Leg It használatakor ha ellőjük a pajzsot is, a Leg Itnek lőttek, ha pedig a pajzs alatt benyomjuk a Frenzy Fire-t, nem marad semmi védelmünk.

SOLDIER

Ők az átlagbakák, akik egyaránt kiváló támogató és támadó karakterek. Életerejük jóval kevesebb, mint a Gunnereké (110), sebességük viszont cserébe kicsit jobb (100). Egyedül ők képesek kézigránátot cipelni, elsődleges fegyverük pedig egy géppisztoly. Lássuk sorban a képességeiket. Az első és egyben legfontosabb a Combat Medicine, amivel alapból 20-, később az 5. szinten akár 12 másodpercenként gyógyíthatjuk egyre hatékonyabban magunkat és a körülöttünk álló csapattársainkat. Minél több embert gyógyítunk, annál több tapasztalati pont üti a markunkat. Így aztán a jó Soldierek gyakran végeznek a pontlista élén, de ki sajnálja ezt tőlük, ha életeket mentenek a harcmezőn? Második képességük a Granade Spam, amivel egyszerre több gránátot hajítanak el a kívánt irányba. Azután következik a legidegesítőbb, legmocskosabb tulajdonságuk, a Burning Bullets – ennek használata lángoló lövedékeket eredményez. Ettől aztán az áldozat visítva fog rohangálni és persze folyamatosan sebződik. A következő a Blasting Strike, ezzel mindenféle járműveket és egységeket pofozhatnak el maguk elől, így rengeteg időt nyernek felgyógyulni vagy esetleg visszavonulót fújni. Sixth Sense névre

hallgat az utolsó extrájuk, aminek hatására minden ellenfél láthatóvá válik a közelben lévő csapattagok és a karakter számára, még a falakon keresztül is. Emiatt gyakran nevezik majd a Soldiereket csalóknak, hackereknek, de az ilyen vádaskodásra legfeljebb pár lángoló lövedék legyen a válaszunk.

TIPPEK: Fegyverek közül a rövid hatótávolságú SMG-t vigyük shotgun helyett, mivel annak nagyobb a sebzése. Nagyobb távolságra használjuk a másik SMG-t, vagy a nagyonnagy hatótávolságú pisztolyt, ami meglepően csúnya hegeket hagy célpontjainkon. Ha valaki mégis közel kerül hozzánk (megesik az ilyen), használjuk a Blasting Strike képességünket, hogy megfelelő távolságba helyezzük az illetőt, majd jöhet a géppisztoly. Ahogy említettük, a legfontosabb a Combat Medicine, amit azonnal maxoljunk ki ötös szintre. Harc közben igyekezzünk ne azonnal elnyomni, ugyanis ezen a szinten még 67HP-ről is maxra tölt minket. Ne feledjük, hogy minél több csapattársunkat gyógyítjuk, annál többet gyógyulunk mi is, így érdemes mindig csapatban vonulnunk. Mondanunk sem kell, hogy a Burning Bullets is rettentő hasznos, főképp 5. szinten, ahol mármár folyamatosan használhatjuk, és iszonyú nagyot sebez. Attól függően, mennyire vagyunk közel-, vagy távolsági harcban otthon, úgy tegyünk pontokat a Burning Bulletsre és Blasting Strike-ra: ha belharcban vagyunk a jobbak, nyomassuk a BS-t és hagyjuk egy ponton a lángoló golyókat, távharcban pedig az ellenkezőjét alakítsuk ki.

COMMANDO

Sokak szerint a játék leggusztustalanabb, mások szerint legfrusztrálóbb kasztja, és ez így is van. A Commando nagy hatótávolságú, támogató szerepet betöltő karakter. Főbb jellemzői, hogy képes majdnem teljesen láthatatlanná válni, távcsöves puskájával örömteli meglepetéseket szerezni, késével pedig kellemetlen veseműtéteket végezni önkéntesnek semmiképp sem mondható donorokon. Életereje neki a legalacsonyabb (80), viszont gyors, mint a szélvész (110). Első képessége a Stealth, amivel szinte bármikor láthatatlanná válhat (25, később akár 12 másodpercenként). Ezután következik a Troop Trap, ami egy mozgásérzékelő robbanószerkezet – leginkább zászlók közelébe, vagy forgalmasabb helyekre érdemes elhelyezni. Nem sebez túl sokat, de időt nyer a célpont becserkészésére, valamint összezavarja az ellenfelet. Ezután jön az Elixir, amivel kicsit gyorsabban fut a karakter, valamint egy gyenge kis pajzsot is felhúz köré. A Mark Target képességgel bármilyen mozgó egységet kijelölhetünk magunk és a csapat számára, amitől egy piros nyúl villog majd a feje felett. Piercing Shot névre hallgat a Commando negyedik képessége, amivel nagyobbat sebeznek lövedékei, végezetül pedig a Poison Dagger, aminek hatására kése folyamatosan mérgezni fogja a megsebesített áldozatokat.

TIPPEK: Az első 4 képességpontunkat mindenképp a Stealth javítására költsük. Nem azért, hogy hatékonyabb legyen, hanem hogy minél gyakrabban tudjuk alkalmazni. Miután használtuk, mindig várjunk pár pillanatot, hogy elmúljon a képesség által keltett vizuális hatás, hogy még véletlenül se tudják lekövetni, merre osonunk tovább. Az 5. és 6. pontunkat érdemes az Elixirre és a Piercing Shotra pakolni. Az Elixir mindig legyen a menekülő stratégiánk része, valamint a késelés elől meglógni igyekvő áldozatainkat is beérhetjük ezzel. Ezenkívül hatalmas porfelhőt is kavar a használata, így könnyebben lerázhatjuk a mögöttünk loholókat. Hetedik pontunkat a Troop Trapre tegyük. Ezt a robbanócsapdát láthatatlan állapotban is eldobhatjuk, érdemes mindig a földre vagy mélyebb helyekre elhelyezni, hogy a robbanás a magasba repítse az ellenfeleket. Mivel gyakran addig idegesítjük majd ellenfeleinket, hogy idővel becserkésznek minket, futás közben mindig hagyjunk hátra pár ilyen ajándékcsomagot. A Piercing Shoton is legyen legalább egy pontunk, kimaxolni viszont felesleges. Ezen a szinten öt másodpercig él, tehát az öt tölténytáras puskával a leghatásosabb, akár két embert is leteríthetünk vele. Ha azt látjuk, hogy valaki füstölő terepjáróval próbál elmenekülni, adjunk a kocsinak a Piercing Shottal, ami így sokkal nagyobbat sebez. Egy képességpontot rakhatunk a Mark Targetre is, ha idegesíteni akarjuk ellenfeleinket. És miért ne akarnánk, ugye?«

MIBŐL LESZ A CSEREBOGÁR?

Fejlesztőpalánták a Crysis világában jártak

Július végén egy érdekes e-mail pottyant a postafiókunkba, amelyben lelkes egyetemisták (egyben PC Guru olvasók) felajánlották, hogy megosztanák velünk az egyetemi tanulmányaik keretében készített Crysis pályát. Természetesen kapva kaptunk az alkalmon, ráadásul még egy interjút is készítettünk a srácok szószólójával, Balázs Viktorral.

írta» BATE

Bevezetőnek mesélj kicsit magadról és a csapat többi tagjáról.
Balázs Viktor vagyok, 13 éves korom óta rajongok a videojátékokért és ez a lelkesedés így 21 évesen sem kopott meg. A csapat két további tagja: Szakács Gábor és Katona Máté. Mindannyian nagyon szeretjük a PC-k/konzolok világát, de nem vagyunk azok a szobába zárkózó, az általános sztereotípia szerinti vérbeli fanatikus kockafejű emberkék. Imádjuk a sportokat, a falmászást, nagyon szeretünk kimozdulni, bulizni, és persze nyaralni, na meg videojátékokkal foglalkozni.

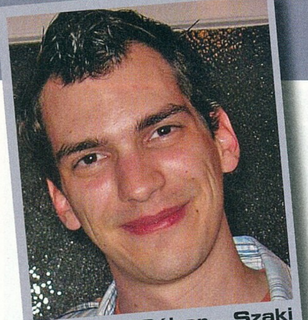
Ti ugyebár a győri Széchenyi István Egyetem hallgatói vagytok, ahol az Interaktív multimédia tárgy keretén belül kerültetek kapcsolatba a Crytek fejlesztőivel. Mi a fő szakotok, hogyan kapcsolódik a számítástechnikához?
Mérnök informatikus szakon vagyunk, ebbe beletartozik a számítógép architektúrája, a szoftverfejlesztés és -technológia, a programozás, a grafika, a web, nagyon sok matematika, tehát egyszerűen minden, ami a számítógépekről csak az eszetekbe juthat.

Az Interaktív multimédia tárgy pontosan mit takar? Mivel foglalkoztok ezeken az előadásokon?
Itt kell megemlítenem Dr. Csík Árpád tanár urat, az ő érdeme, hogy e tárgy oktatása egyáltalán megvalósulhatott. Ha jól tudom ez Európában jelenleg is egyedülálló ötlet, vagy legalábbis nagyon kevés egyetemen vagy főiskolán lehet kifejezetten ilyen irányú tanulmányokat folytatni. A foglalkozások során a 3D-s interaktív környezetek (tehát ha valamit a virtuális világban megteszünk arra a környezet reagálni fog valós időben) modellezésével ismerkedtünk meg. Ebbe sok minden beletartozik: engine programozás, fizikai számítás (pl. a vízfelületek hullámzása, ütközések, mesterséges intelligencia, stb.), és az engine segítségével pályák tervezése/megvalósítása. Ez utóbbival foglalkoztunk jelenleg bővebben a Cry Engine 2 segítségével. Megismertük továbbá a játékkiadó cégek felépítését, az ott dolgozó emberek feladatát, beleértve a marketinget is.

A tárgy keretén belül minden hallgatónak el kellett készítenie egy pályát a Crysishoz, vagy ez szabadon vállalható projekt volt?
Szabadon választhatott minden team, hogy mit szeretne csinálni, pl.: pályakészítést vagy programozást (különböző közelítő egyenletek segítségével a valóságban tapasztalható fizikai jelenségek, törvények reprodukálását). Gondoljunk csak bele, ez utóbbi éppúgy fontos része a videojáték készítésnek, mint maga a történet kidolgozása, vagy éppenséggel a pálya „megépítése". Szerintem senki sem látna szívesen teljesen statikus környezetet, a falakról vagy egymásról egyszerűen csak lepattanó autókkal mindenféle törés nélkülözésével, vagy esetleg falakon átszaladó emberkékkel.

Hogy áll neki egy csapat egy ilyen projekt megvalósításának? Kaptatok konkrét segítséget, hasznos tanácsokat?
Nagyon sok segítséget kaptunk a Crytekes fejlesz-

A srácok által készített pálya megtalálható a DVD-mellékletünkön az Extra mappában, továbbá egy külön telepítési útmutatót is mellékeltünk a kis program mellé. A srácok egyetlen dolgot szerettek volna még hozzátenni az alkotásukhoz: az ejtőernyő a space lenyomásával nyílik.



Szakács Gábor - Szaki

Balázs Viktor - Vik

Katona Máté - Matt

tőktől, akik teljesen önzetlenül, akár még a szabad idejüket is ránk szánva nagy örömmel segítettek a felmerülő problémák megoldásában. A legfontosabb a csapatban való munka elfogadása, hatékony megvalósítása. Meg kell tanulni, hogy itt már nem csak az egyén létezik, a tudást meg kell osztani a többiekkel, és segíteni kell egymásnak a felmerülő problémák megoldásában. Nagyon fontos a rendelkezésre álló idő ésszerű felmérése, hogy pontosan mi is valósítható meg ennyi idő alatt. Ha ezt jól végeztük, nem fog az a kellemetlen meglepetés érni minket, hogy holnapra készen kellene lenni, de még sehol sem tartunk. Először mi sem igazán tudtuk, hogy hogyan is álljunk neki ennek az egésznek. Nagyon sok pályaterv született, amik végül is nem kerültek megvalósításra, vagy azért, mert nem lettek volna elég változatosak vagy ötletesek, néhányuk meg a méret és az időhiány miatt nem születhetett meg.

Mesélj a pálya készítésének folyamatáról, milyen fázisok voltak? Kinek mi volt a szerepe a programozás során?

Sok mindent figyelembe kell venni: mekkora legyen a pálya, az atmoszféra megteremtése, a történet kidolgozása, az unalomba fulladás elkerülése mind nagy kihívás. Először magát a játékmenetet és a történetet álmodtuk meg, majd maga a pálya domborzatának kivételezésére került sor. Először papíron, rajzokkal dolgoztunk, elkészítettük a pálya felülnézeti vázlatát, és nagyjából bejelöltük a küldetések, az ellenfelek, az erdők és a folyók helyét. Csak ez után jöhetett a számítógéppel való modellezés. A domborzat megvalósítása, majd pedig kicsinosítása, feltextúrázása, effektezése, növényekkel, állatokkal való benépesítése, a küldetések majd az AI elhelyezése, végül pedig a hangulatfokozó zenék kiválasztása, megvágása. A készítés során Szaki és jómagam feleltünk a grafikai megvalósításért, a történetért, a játékmenetért, az atmoszféráért, én voltam a projekt vezetője, míg Matt az AI-val volt elfoglalva. De lényegében igazi csapatmunka volt, mindnyájunknak volt ötlete minden téren.

Mennyi időt vett igénybe a pálya elkészítése és milyen tapasztalatokat szereztetek? Voltak olyan részegységek, amelyek problémát okoztak, különösen nehéznek bizonyultak?

Körülbelül négy hónap állt rendelkezésünkre, de valójában inkább kettőt mondanék. Másfél hónapunkba került az elmélet és a Cry Engine 2 megismerése és elsajátítása, a tényleges munka pedig további két hónapot vett igénybe. Ezalatt az idő alatt rengeteg tapasztalatot szereztünk, sok olyan dolgot láttunk, ami nagy valószínűséggel az egyszeri játékosnak eszébe sem jut, hogy mennyi munkát vesz igénybe. Csak a példa kedvéért: rengeteg időt igényel a grafika ízléses megvalósítása, hogy tényleg életszerűen nézzen ki az erdő. Mindenki meg tudja azt csinálni, hogy ledob pár követ meg sok fát, de ez biztosan nem fog jól kinézni, így az eredmény egy össze-vissza evős buli végtermékére fog hasonlítani. Mi is azt mondtuk először, hogy biztosan könnyű lesz, de hamarosan rájöttünk, hogy nem ilyen egyszerű a dolog. Amivel több problémánk volt, az az AI, de sok segítséget kaptunk a Crytektől, itt elsősorban az idő szűkössége és a PC-nk teljesítőképessége volt a nagy visszahúzó erő...

Mesélj egy kicsit a pályáról, milyen feladatok várnak a játékosra, honnan merítettétek az ötleteket?

A játék és a történet helyszíne egy csodálatos szigetvilág, Paradise Islands, mely sajnálatos módon az illegális fegyverkereskedelemre és a vegyi fegyverek előállítására specializálódott terrorcsoportok „menedéke". Itt az alienek véréből szeretnének egy vegyi fegyvert kidolgozni. Minél változatosabbra szerettük volna kidolgozni a környezetet, így megtalálható egy magas hegy szélsőséges időjárással, majd a hegyről „lejutva" egy szigetvilágban találjuk magunkat tele vízesésekkel és folyókkal, valamint elburjánzott dzsungelekkel, mocsárral. A játék kezdő helyszíne egy hegy, ahova egy baleset során lezuhan a gépünk, de a társunk még időben katapultál, mi meg az ellenség területén találjuk magunkat, de szerencsénkre a baleset helyszínére küldött tudós halottnak vél minket. Az ébredés után kezdődik meg a történetünk. A küldetésekről röviden: lesz szabotázsakció, lopakodós rész, agyatlan mészárlás, egy kis teherautózás amennyiben sikerül a mocsárból kimenekítenünk a gépezetet, vízijármű-használat, egy nagy zuhanás, és egy labor bejárása is. A pálya megalkotásában különböző játékok, FPS-ek, és az MGS széria volt a fő inspiráló erő.

A jövőben lesz-e valamilyen hasonló projekt, amiben részt tudtok venni, illetve tervezitek-e önszorgalomból újabb pályák elkészítését?

A tárgy folytatásaként idén a flash/webes játékokkal fogunk foglalkozni, tehát mindenképpen várható hamarosan egy flash játék tőlünk. Saját magam és a csapat nevében is nyilatkozva biztosan állíthatom, hogy fogunk készíteni újabb pályákat a Crysis-hoz, nagyobb hangsúlyt fektetve az AI-ra, talán még egy Magyarországon játszódó pályával is találkozhattok nemsokára. Nagyon sok ötletünk van, melyek közül pár már kezdeti fejlesztési stádiumban van. Különféle hangvételű pályákban gondolkodunk, pl.: HALO-stílus, világháborús, vagy esetleg egy Gyűrűk Ura inspirálta világ megteremtése. Ha valakinek az olvasók közül van egy jó ötlete, mi szívesen megcsináljuk azt a pályát, várjuk az ezzel kapcsolatos e-maileket.

Ha elvégzitek az egyetemet, akkor mik a terveitek, merre próbáltok majd elhelyezni a megszerzett tudással?

A mai világban nagyon nehéz elhelyezkedni, bármilyen jó szakmai tudása is van az embernek. A legtöbb helyre csak úgy lehet bekerülni, ha már van három éves gyakorlatunk. Én elsősorban a játékiparban szeretnék elhelyezkedni, 13 éves korom óta ez a vágyam. De persze addig még jelentősen tovább akarom képezni magam ezen a területen. Az SW fejlesztés is tetszik. Szaki is hasonlóan gondolkodik, de ő szereti a webfejlesztést illetve a webes alkalmazások készítését is. Matt pedig elsősorban software fejlesztőként szeretne elhelyezkedni, de ha ez nem sikerülne, akkor rendszergazdai teendőket is szívesen végezne.

A hétköznapokban hogy álltok hozzá a játékokhoz? Vannak kedvenceitek?

Nyugodtan kijelenthetem, hogy rajongunk a játékokért. Ez véleményem szerint elengedhetetlen, ha valaki játékfejlesztéssel kíván foglalkozni. Nem hiszem, hogy egy olyan ember, aki nem szeret játszani, az össze tudna hozni valami jó produktumot. Szaki és Matt az FPS-eket és az autós játékokat szeretik. Nekem bármi jöhet, de a kedvenceim: az MGS széria, a Gears Of War, a God Of War, a COD epizódok, és a horrorokat is nagyon szeretem. A jelenlegi felhozatalból a Call Of Juarez tetszik. A jövő játékai közül a Rage, az MGS Rising, az Alan Wake és a Crysis 2 érdekelnek nagyon.«

VÉGRE ITT AZ ŐSZ!

Öt ok, amiért egy igazi játékos örül a nyár végének

Most biztos azt gondoljátok, hogy megőrültünk, hiszen milyen dolog az, hogy örülünk az ősz eljövetelének. Pedig nem vicc, néha tényleg jó, hogy itt az ősz, és egy igazi játékos akát öt okot is fel tud sorolni, hogy miért remek dolog, hogy vége van a nyárnak. Most ezeket vesszük sorra.

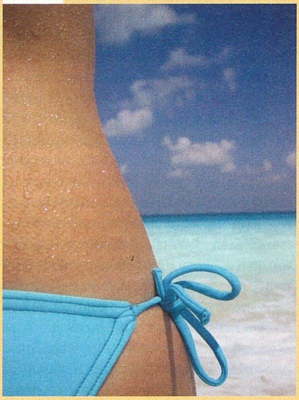
írta» BATE

Csupán három hónap a nyár, és amennyire várjuk az érkezését tavasszal, a végére már annyira elegünk lesz belőle – augusztus közepén már alig várjuk, hogy beköszöntsön az ősz, mert akkor minden visszatér a normális kerékvágásba. Talán furcsálljátok ezt az állítást, de ha elolvassátok az öt pontunkat, akkor biztos egyetértetek majd velünk.

1. VÉGET ÉR AZ UBORKASZEZON!

A játékos számára a nyár az év legkeservesebb időszaka, hiszen ilyenkor akkora pangás van a piacon, hogy még egy közepes játéknak is úgy örülünk, mint falat kenyérnek. Igaz ugyan, hogy az idei év rácáfolni látszik az elmúlt időszak tendenciáira, hiszen az elmúlt két hónapban volt néhány igazán igényes program (ArmA 2, Overlord 2, Call of Juarez: Bound in Blood), de egy fecske nem csinál nyarat, és ha az elmúlt öt-hat év átlagát nézzük, akkor bizony meg kell jegyeznünk, hogy a nyár a játékkiadás szempontjából szenvedés, csak számoljuk a napokat a jobb megjelenésékig. Ilyen szempontból a 2009-es év sem különbözik a többitől, hiszen olyan programok érkeznek a nyár utolsó napjaiban és az ősz folyamán, mint a Batman: Arkham Asylum, a Need for Speed: Shift, az új Call of Duty és még hosszan sorolhatnánk az arra érdemes címeket. Szóval itt van a nyár, az embernek tengernyi szabadideje van, és erre nincs egy valamirevaló program, amivel napokat el lehetne tölteni. Na persze elő lehet venni régi klasszikusokat, ismét végig lehet játszani a Baldur's Gate 2-t, de ilyenkor már nincs meg a felfedezés öröme és izgalma, csak próbáljuk elütni a hirtelen támadt rengeteg szabadidőt. Ezért várjuk hát, hogy jöjjön az ősz, mert szeptember után jobb esetben már a két kezünk is kevés, hogy megszámoljuk a régóta várt címeket, és gyakorlatilag úgy kell beosztani az időnket, hogy mindent kipróbálhassunk. Márpedig a bőség zavara még mindig jobb, mint a már egyszer végigtolt játékok közt turkálni...

2. VÉGET ÉR A NYARALÁS!



Ahogy említettük, az ember egészen addig várja a nyarat, amíg ide nem ér. Előtte már tervezgetünk, hogy mennyire jó lesz, vége a sulinak, vagy kiveszünk egy kis szabadságot, lesz rengeteg időnk, és végre elővesszük a régóta dédelgetett programot, amit majd együtt nyomunk multiban a haverokkal. Aztán megérkezik a nyár, a suli bezár, kiveszünk két hét szabit, és mikor a legnagyobb nyugalomban bekapcsoljuk a gépet, akkor azt vesszük észre, hogy az

»KONTRA – AVAGY MÉGSEM GÁZ A NYÁR«

Alábbi írásunk természetesen túlzás picit, még ha van is benne igazság, célunk igazából az volt, hogy egy kicsit enyhítsük a nyár elmúltával bekövetkező sokkot, hogy meglássátok az őszi évszak pozitívabb oldalát. A helyzet az, hogy bár a PC Guru szerkesztősége sem szeret negyven fokban izzadni az üvegfalú irodában, ennek ellenére számos érvet fel tudunk hozni a nyár mellett, és úgy igazságos, ha röviden összeállítunk egy rövid, öt pozitívumot tartalmazó listát. **1.)** Minél melegebb van, a lányok annál lengébben öltöznek, és ezért nem lehetünk elég hálásak. **2.)** A magas hőmérséklet gyakorlatilag kötelezővé teszi a folyamatos jégkrém fogyasztást. **3.)** Igaz ugyan, hogy nyáron jobbára uborkaszezon van, de ugyanakkor ilyenkor lehet kifogni a legjobb leárazásokat is. **4.)** Végre legalább két olyan hónap, amikor jobb esetben nem kell felkelni délelőtt tíz előtt. **5.)** Otthon lehetsz mikor a postás hozza a kedvenc magazinodat, illetve reggel az első dolgod lehet, hogy beszerezd az újságárusnál. Na ugye, hogy mégsem olyan gáz ez a nyári időszak.

MSN-listánk üres, sehol senki. Naivan azt hisszük, hogy mindenki sokáig alszik, de délután háromkor már gyanússá válik, hogy még mindig nem bukkant fel senki a virtuális térben. Ekkor már gyanakodva kapunk a mobilunk után, és néhány hívást követően kiderül, hogy Pisti nyaral a nagyinál, Józsi görögben van az őseivel, Laci pedig éppen a zenetáborban tanul furulyázni. Ennyit tehát a közösen szerzett fragek számáról – a nyár nagy részében azon veszszük észre magunkat, hogy nem tudunk játszani, mert vagy épp mi nyaralunk, vagy játszani még csak-csak tudnánk, de közel s távol nincs egy teremtett lélek sem, akivel ezt megtehetnénk. Bezzeg ősszel (vagy télen), akkor végre mindenki itthon van, és minden haverunk a szervereken lebzsel...

3. VÉGRE NEM ZAVARNAK KI A SZABADBA!

Tegyük fel, hogy az első két pont valamilyen hatalmas csoda folytán mégsem valósul meg, azaz nyáron megjelenik a világ legkirályabb multis játéka, és még a legjobb cimboráink is gép előtt vannak, arról nem is beszélve, hogy a leghőbb vágyuk, hogy velünk jussanak fel az online ranglisták élére. Hiába gyönyörű a bolygók ilyetén együttállása, szinte biztos, hogy előbb-utóbb feltűnik valaki a szobánkban, aki elmondja a játékosoknak intézhető egyik legirritálóbb kismonológot: „Miért nem mész ki a szabadba kicsit, olyan jó idő van. Egész nap a gép előtt görnyedsz a sötét szobában.". A hátunkon feláll a szőr ha ezt meghalljuk, és biztosak lehetünk benne, hogy innentől fogva addig nem hagynak minket békén, amíg ki nem bújunk az odúnkból. A felkészült, komoly tapasztalattal rendelkező öreg rókák persze azonnal háríthatják a dolgot az aktuális (és nyilván rendkívül magas) UV-B sugárzási mutatókkal, illetve az éppen kiadott vörös viharjelzéssel, de mégis mennyivel jobb az ősz, mikor megérkeznek az első komolyabb fellegek, és senkinek eszébe nem jutna, hogy a szabadba kergessen minket.

4. VÉGRE MEGINT TELJES ERŐVEL DURUZSOLHAT A PC!

Szóba került ugyebár, hogy nyáron könnyen le lehet égni, illetve ha manapság nem a megfelelő időben vagyunk a megfelelő helyen, akkor még az is előfordulhat, hogy elsodor egy hirtelen jött monszun. Veszélyes dolgok ezek, de a nyár folyamán nemcsak a mi testi épségünk nincs biztonságban. Gondoljunk csak bele, hogy mire képes a negyven fokos rekkenő hőség egy átlag PC belsejében: a processzor a legprofibb hűtés ellenére is izzad, a RAM-ok nyögnek kínjukban, a videokártya semmit nem visz 20 FPS felé és a winchester is inkább sikít, mint kerreg. Ilyenkor történik meg az, hogy a számítógépház két oldala a sarokban végzi a jobb szellőzés végett, és a család egyetlen ventilátorát is a gépre irányítjuk, nehogy elfüstöljön valamelyik drága pénzért beszerzett alkatrészünk. Az irgalmatlan hőség persze nemcsak a masinánkat viseli meg, de minket is, hiszen az olykor fűtőtestnek is beillő személyi számítógépek még egy egyébként hűs szobában ülve is folyamatos izzadásra ösztönzik az alsóbb végtagjainkat (vagy bármely más testrészt, amihez éppen a legközelebb vannak). Éppen ezért várjuk az ősz eljövetelét, a már kellemesen hűs délutánokat és estéket, mikor félelem nélkül szerelhetjük vissza a gépünk mindkét oldallapját, és nem kell rettegnünk amiatt, hogy a kissé túlhajtott processzorunk és memóriánk elfüstöl az egyébként nem túl normális nappali hőmérséklet miatt.

5. VÉGRE NYUGODTAN LAPOZGATHATOM A KEDVENC MAGAZINOM

Végül az egyik legfontosabb ok, amiért várjuk az ősz eljövetelét, az a kedvenc játékmagazinunk olvasása. A nyár folyamán valahogy sosincs erre normális lehetőség, bárhová megyünk, zavaró tényezők egész sora gátolja meg a lapban való elmerülést. A strandon félünk, hogy rácsöppen a víz, vagy a direkt előttünk grasszáló lányok bikinije vonja el a figyelmünket. Ha utazunk, akkor valaki mindig beszél hozzánk, kissrácok sivalkodnak, vagy csak simán bealszunk a mellettünk suhanó táj monotonitásába. Persze akkor sem jobb a helyzet, mikor megérkezünk, hiszen a kipakolást követő első nyugodt pillanatban, mikor már elégedetten dőlnénk hátra a magazinunkkal, valaki rögvest kitalálja, hogy másszuk meg a legközelebbi hegyet, de legalábbis mártózzunk meg a Balatonban (tetszés szerinti tóra, folyóra, tengerre, óceánra cserélhető). Ilyen nyüzsgésben pedig egész egyszerűen nem lehet nyugodtan elmerülni a játékvilág legfontosabb eseményeiben, tesztjeiben. Éppen ezért jó az ősz, hiszen megkezdődik az iskola, ismét beindul a felsőoktatás, és unalmas tanítási órák tucatjai várják, hogy hasznosan üssük el a ránk váró negyvenöt percet.

Amint azt láthatjátok, a játékosok számára a nyár tényleg csak a bajnak van, szerencsére mire ezt olvassátok már vége is, így végre mindenki élvezheti az oly régóta várt őszi napokat.«

»Végre itt az ősz!«

AZ ÉLMÉNY FOKOZÓDIK

Legutóbb tavaly ősszel volt egy hatalmas frissítés az Xbox360 szoftverében, akkor egy teljesen új Dashboardot kaptunk. A Microsoft persze nem pihent a babérjain, és most augusztusban megkaptuk a legújabb frissítést, ami egyrészt szórakoztatóbbá, másrészt praktikusabbá teszi a rendszert.

Biztos emlékszünk még, hogy a tavalyi frissítés egy az egyben lecserélte az Xbox360 belső – kissé elavult és unalmas – kezelőfelületét, és kaptunk egy teljes dizájnváltáson átesett rendszert, ami tartalmazott egy avatar funkciót is, ami lényegében a Wii hasonló megoldásának a teljes lenyúlása volt, annyi különbséggel, hogy a Microsoft rátett még egy lapáttal a koncepcióra, és a Nintendo konzolján található rendszernél jóval változatosabb és szebb kialakítású virtuális én szerkesztőt kaptunk. Elsőre hatalmas marhaságnak tűnhet, hogy kreálunk egy kis figurát a masinánkon, aki a valódi személyiségünk és alakunk valamiféle lenyomata lehet, de igazából az MS nagyszerűen ráérezett a lényegre, hiszen az emberek jelentős része szereti a saját képére formálni a dolgait, és mivel erre az Xboxnál külsőleg aligha van lehetőség, hát a beltartalmat kellett alakíthatóvá tenni. Háttereket, témákat kedvünk szerint változtathatunk, de az igazi élmény mégis a saját kis avatarunk csinosítgatása, és a legújabb frissítés azoknak hozott igazán számottevő változást, akik szeretnék a saját figurájukat a lehető legegyedibbé tenni.

A RUHA TESZI AZ AVATART

Az augusztus eleji rendszerfrissítés leglátványosabb eleme, hogy a konzolunk avatar szerkesztőjében is megjelent egy marketplace menüpont, és itt kedvünkre vásárolgathatunk mindenféle ruhákat a karakterünknek. Ezúttal azonban nem mindenféle sablon cuccokat kapunk, hanem tematikus ruhadarabokat, egyrészt a játékvilághoz kapcsolódóan, másrészt extrém öltözködési stílusokban, sőt, még valódi márkák termékeit is magunkra aggathatjuk. A választék egyelőre meglehetősen korlátozott, csak néhány játék és cég cuccai ér-

»Kicsit nehezen lélegzem, de azárt nagyon jól áll nekem ez a sisak.

»Amíg mi dolgozunk és tanulunk, az avatarunk titokban tuti játszik.

»MS PONTOK & XBOX LIVE«

Sokszor kaptunk már olyan kérdést az olvasóinktól, hogy mik is azok az MS pontok, illetve hogy miképp lehet beszerezni őket, és ugyanígy, hogy lehet előfizetni az Xbox Live-szolgáltatásra. Mint ahogy azt sokan tudjátok, itthon hivatalosan nem elérhető a Live-szolgáltatás, de apró trükközéssel ki lehet kerülni a rendszert – gyakorlatilag csak angol címmel kell regisztrálnunk és máris minden szolgáltatást elérünk. MS pontokat és Live-előfizetést lehet venni a rendszeren belül is, s amíg régen ez megoldható volt Magyarországról is, mostanában ez már nem működik, ugyanis meg kell adnunk a dombornyomott bankkártyánk adatait, és sajnos a rendszer nem működik magyar címekkel.

Persze ilyenkor még nincs minden veszve, hiszen itthon is lehet venni feltöltőkártyákat, amelyekkel feltölthetjük az MS pontjainkat, illetve különböző időtartamra szóló Live-előfizetést szerezhetünk vele magunknak. Ezek a kártyák megvásárolhatók konzolboltokban és nagyobb műszaki cikk áruházakban is, de érdemes alternatív forrást keresni, ugyanis így sokkal olcsóbban juthatunk hozzá az áhított pontokhoz és az előfizetéshez.

Az alábbiakban pedig olvashattok egy árlistát az általunk ismert legolcsóbb beszerzőhely kínálatáról:

800 MS Pont – 3500 Ft
2100 MS Pont – 6500 Ft
4200 MS Pont – 11600 Ft

Xbox Live 1 hónap – 2000 Ft
Xbox Live 3 hónap – 4500 Ft
Xbox Live 12 hónap – 9000 Ft

hetők el, de a felhozatal már így is meglehetősen mókás. BioShock-fanatikusok vehetnek maguknak Big Daddy-sisakot, a Splinter-Cell megszállottak teljes Sam Fisher-hacukát húzhatnak magukra, míg a Star Wars-fanatikusok akár rohamosztagos páncélt és fénykardot is szerezhetnek. Igen, fénykardot. Az újítások között szerepel ugyanis már az is, hogy tárgyakat adhatunk az avatarunk kezébe. A cuccoknak konkrét haszna tényleg nem nagyon van, azt leszámítva, hogy villoghatunk velük, és tényleg jópofa, ahogy a figuránk egy Big Daddy babával, vagy éppen egy távirányítós Warthoggal játszik. Az avataron eszközölt változásokat minden barátunk láthatja a Live-ra csatlakoztatott Xbox Friend menüjében, sőt büszkén mutogathatjuk a szobánkba betérő, konzollal nem rendelkező vendégeknek is. Az egyes cuccokat persze MS pontért lehet megvásárolni, azonban a Microsoft gondolt azokra is, akik ilyesmire nem akarnak pénzt költeni, így a jövőben minden program számára meglesz a lehetőség, hogy az achievementekhez hasonlóan bizonyos, a játékokban végrehajtott feladatokkal új ruhákat és eszközöket nyissunk meg, amelyek természetesen ugyanúgy a figuránkra aggathatók lesznek, és mutogathatjuk őket a barátainknak, hogy: „bi-bí, én ezt a cuccot én már réges-rég megnyitottam".

CSISZOLT BELTARTALOM

A frissítés során persze nemcsak a külsőségekre koncentrált a Microsoft, eszközöltek néhány kevésbé látványos, de mégis hasznos változtatást. Ilyen az achievementtáblázat, amelyben ismét megjelent a teljes gamerscore, továbbá láthatjuk, hogy az összes játékunk összes achievementjéből mennyit sikerült már megszereznünk, sőt, most már a rendszer külön jelöli azt is, hogy mely játékokat maxoltunk már ki. Ugyanígy ésszerűsödött az achievementlista böngészése is, és nem csak a Dashboardon, de a játék közben is végre azonnal látjuk, hogy milyen pontot kaptunk és miért, nem kell fölöslegesen kattintanunk minden egyes achievement-ikonra. Ugyanígy megjelent a letöltéslista is a My Xbox menüben, könnyen elérhetővé vált, nem kell többé a menürengetegben turkálnunk, hogy lássuk, hogy állnak az aktuális letöltéseink. Az ősöreg Xbox Live felhasználók is kaptak egy apró újítást, náluk az adatlapnál mostantól látszik, hogy milyen régóta tagjai a rendszernek – ahhoz, hogy ez a kis szám megjelenjen a gamertagünkben, legalább négy éves regisztrációval kell rendelkeznünk.

A JÁTÉK MINDENEK FELETT

A frissítés nem hagyta érintetlenül a Game Marketplace-t sem, hiszen megszűnt a Community Games menüpont, helyette mostantól az Indie Games fül alatt böngészhetjük a felhasználók által készített játékokat, és a régi Xbox Originals is átalakult Games on Demand menüponttá, és itt már nemcsak régi, az első Xboxra készült játékokat vehetünk, hanem teljesen újakat is – a lista egyre bővül, egyelőre főleg Microsoftos és Electronic Artsos programok teljes változatai tölthetők le. Érdemes tudni, hogy ezeket a játékokat nem fizethetjük ki MS ponttal, dombornyomott bankkártya kell a beszerzésükhöz, és örömteli hír, hogy meglehetősen nyomott, 20 font körüli áron juthatunk olyan programokhoz, mint például a Burnout Paradise vagy a Battlefield: Bad Company. Ugyanígy a játékokat érinti, hogy mostantól minden, a Live rendszerben található programot (a demóktól a teljes verziókig) értékelhetünk egy öt csillagos rendszer segítségével. A dolog egyetlen hátulütője, hogy letöltés nélkül is lehet csillagokat osztani, így az egyes tartalmaknál szereplő értékelések nem igazán reprezentatívak, ugyanis olyan is magasztalhatta, illetve lehúzhatta a játékot, aki valójában egy pillanatot sem játszott az adott alkotással. Az új rendszer átesett némi javításon is, így például mostantól ha nem sikerül rendesen rögzítenünk egy, a barátunknak szánt hangüzenetet, akkor erről kapunk egy értesítést, és azonnal újra próbálkozhatunk. Jó hír a kényelmeseknek, hogy mostantól az X-gomb megnyomásával is kinyithatjuk a gép tálcáját, habár az a hiba megmaradt, hogy senki nem fogja kicserélni a lemezt helyettünk. Ezen felül bekerült még néhány apróság, például a Netflix filmkölcsönző javítása, de mivel ez csak az államokban elérhető, ezzel nem fárasztanánk titeket. Ennél sokkal fontosabb, hogy még idén érkezik majd egy újabb frissítés, amiben már benne lesz a Facebook, a Twitter és a Last.fm kapcsolat. Szóval érdemes figyelni, lesznek még itt érdekes dolgok, és a tervek szerint be is számolunk majd nektek róluk.«

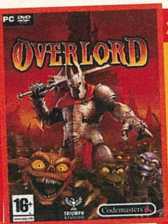
»Az élmény fokozódik...«

»Nem titok, mi is büszkén szoktuk nézegetni az egyre nagyobb achievementgyűjteményünket.

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

1.



» OVERLORD

Értékelés: 85%
Ára: 1990 Ft

Alig két hónapja, hogy magazinunk hasábjain teszteltük a második részt, és most ismét az első kerül szóba – hű olvasóink biztosan tudják már miért: az Overlord nyitó epizódjának hazai kiadása olyan árkategóriába érkezett, hogy vétek lenne nem beszerezni, ha ez+idáig nem került volna rá sor. Nem tévedés, a teljesen magyar felirattal rendelkező program becsúszott a kétezer forintos álomhatár alá, és mivel tényleg egy szórakoztató, élvezetes játékról van szó, csakis buzdítani tudunk mindenkit a vásárlásra. Ha tehát szeretnétek egy kicsit gonoszkodni, utasítani az apró lényeiteket, hogy mindenféle galádságokat kövessenek el a nevetekben, mindezt mind a mai napig tetszetős grafikai körítéssel, remek zenével, igazi hangulattal, akkor nincs kérdés, irány a bolt, bizonyosan nem fogtok csalódni.«

2.

» KANE AND LYNCH: DEAD MAN

Értékelés: 70%
Ára: 1990 Ft

2007 egyik nagy várományosa volt a Kane and Lynch nevű program, amelyben TPS nézetben irányíthattunk két igen kemény bankrablót. Sajnos idővel kiderült, hogy a kiadó sokkal több figyelmet fordított a marketingre, mintsem arra, hogy a játék rendesen elkészüljön, így a végeredmény bőven hagyott maga után kívánnivalót. Ettől függetlenül nem rossz a játék, sőt, a jelenlegi áron, 2000 Ft-ért bőven megéri, amennyiben egy pörgős és izgalmas akciójátékra fáj a fogatok. Érdemes kiemelni, hogy a játék legnagyobb erőssége a történet és a remek dialógusok, így akit nem zavar, hogy a grafika mai szemmel már kicsit avítt, és hogy akadnak bosszantó hibái a programnak, az tényleg nyugodtan vágjon bele, mert alapvetően kellemes perceket tölthet el ezzel a jobb sorsra érdemes alkotással.«

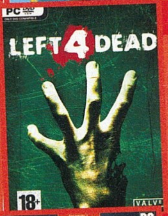
3.

» BIONIC COMMANDO: REARMED

Értékelés: 93%
Ára: 1990 Ft

Nemrégiben volt szerencsénk a Bionic Commando legújabb változatához, amely őszintén szólva nem váltotta be a hozzá fűzött reményeinket. Szerencsére most nem erről a programról lesz szó, hanem az egy évvel korábban megjelent elődjéről, amely nem 3D-s csilli-villi alkotás, hanem az eredetihez hű 2D-s oldalnézetes platformjáték, méghozzá a legjobb fajtából. Aki csak hallomásból is ismeri a jó húsz éves eredetit, az tudhatja, hogy ezméletlenül nehéz programról volt szó, s ebben a Rearmed sem marad el az ősétől. Félreértés ne essék, nem frusztráló játékmenetről beszélünk, hanem olyanról, ahol van kihívás, és az embernek tényleg meg kell küzdenie az eredményekért. A zseniális kis program most mindössze 2000 Ft, így aki szeretne egy igazán jó Bionic Commandót, az ne töprengjen többet a vásárláson.«

4.



» LEFT 4 DEAD

Értékelés: 90%
Ára: 3990 Ft

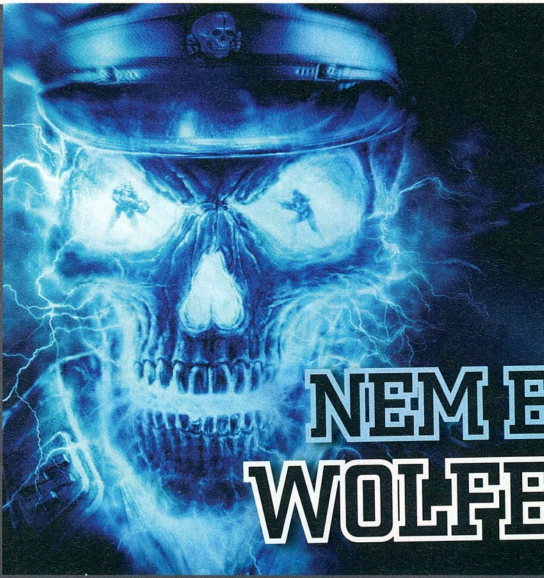
Igazából ha csak annyit mondanánk, hogy a tavalyi év legjobb multiplayer játékáról van szó, akkor már mindent elárultunk. De mivel ennél jóval több hely áll a rendelkezésünkre, így lássuk kicsit bővebben, hogy mi is az a Left 4 Dead. Adott négy ember és egy egész szakajtónyi zombi, a cél pedig az, hogy a négy ember életben maradjon – persze csak akkor, ha az emberekkel játszunk, ugyanis ha a zombik bőrében vágunk neki a multiőrületnek, akkor a célunk nem más, mint hogy a négy túlélő is minél hamarabb csatlakozzon a holtak táborához. A játéknak ugyan van egyjátékos módja is, de természetesen a hálón az igazi a móka, tehát érdemes most beszerezni 4000 Ft-ért ezt a programot, mert biztos, hogy tömött szerverek és rengeteg izgalmas óra vár majd rátok.«

5.

» PORTAL

Értékelés: 80%
Ára: 1990 Ft

Talán nem túlzás, ha azt mondjuk, hogy 2007 egyik legérdekesebb és leginnovatívabb játéka a Portal volt, amely megmutatta, hogy az FPS műfaja nem egyenlő a literszámra folyó vérrel és az ostoba szörnyekkel. Ugyan a Portalban is volt „fegyverünk", de sokkal fontosabb volt a logika, mintsem az, hogy milyen gyorsan tudjuk lenyomni a bal egérgombot. Aki esetleg kimaradt volna a jóból, annyi a lényeg, hogy egy kísérleti alanyt alakítunk, aki egy új fegyvert tesztel, amivel lyukat lehet ütni a tér szövetén. Az egyik lyuk a bejárat, a másik a kijárat, ha bemész a bejáraton, a kijáraton jössz ki. Ennyi a játék lényege, és ennek, plusz a fizikának a segítségével kellett túljutni az egyes pályákon. Ha van játék, amit mindenkinek ki kell próbálnia, az a Portal, és most mindössze 2000 Ft, szóval ez tényleg egy kihagyhatatlan ajánlat.«



Az id Software elkezdett végre infókat szivárogtatni a Rage-ről, új Wolfenstein-játékuk pedig hamarosan megjelenik. E két tény remek apropó ahhoz, hogy felidézzük a cég első nagy sikerét, a Wolfenstein 3D-t.

írta» STÖKI

ENSTEIN, NEM EINSTEIN, WOLFENSTEIN

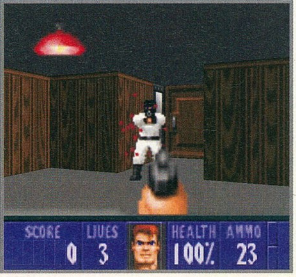
Emlékszem a napra, amikor a szomszéd házban lakó Szasza haverom felhívott, hogy azonnal menjek át, mert olyat mutat, hogy lepetézek. Mentem, de a 286-os AT géphez kapcsolt monitoron olyan puritán látvány fogadott, amilyet utoljára a Spectrumon láttam: egy három-négy színből felépített fal, hatalmas pixelek, szögletes textúrák. Épp kezdtem volna elküldeni Szaszát melegebb éghajlatra, amikor ő elkezdett játszani, és a fal megmozdult. Háromdében, igazából – nem csak 90 fokos kanyarokkal, amit az Eye of the Beholderben meg a hasonló szerepjátékokban addig megszoktunk.

ÖLD MEG NEKEM ROBO-HITLERT!

Ez a fajta élmény volt a fő oka annak, hogy amikor 1992-ben a Wolfenstein 3D megjelent, szinte rögtön klasszikus lett. A first person shooter műfaj megszületése szó szerint új dimenziót nyitott az akciójátékokban: egy adrenalinban gazdagabb irányt, ami mellett a korábbi programok – mint például az id Software korábbi sikere, a Commander Keen sorozat – gyerekesen egyszerűnek tűntek. Nem volt kiforrott még a technológia – annak ellenére, hogy az id egy évvel korábban már kiadta a hasonló alapokon működő Hovertank 3D-t –, de ez a játék hozta meg az áttörést. Leginkább azért, mert a Wolfenstein 3D környezete kellően provokatív volt: főhősünknek, a szövetséges kém B.J. Blazkowicznak egy nácik által megszállt kastélyban kellett rendet tennie több epizódban. Hol szökés volt a feladata, hol a robotruhában támadó Hitlert kellett megölnie – a játék nem vette komolyan a történelmi alapokat, de ez kimondottan jól állt neki. És hogy a siker biztos legyen, Carmackék az első epizódot ingyenes shareware formájában is kiadták. Hamar el is terjedt, a teljes verzió pedig újabb meglepetésekkel szolgált, például rengeteg easter eggel.

NÁCIÖLÉS 13 PLATFORMON

A játékot gyerekvédelmi szervezetek részéről rengeteg kritika érte a náci szimbólumok használata és az erőszak miatt, de ez csak hozzájárult ahhoz, hogy szétkapkodják. Több küldetéslemez készült hozzá (ezek közül a náci okkultizmusra építő, a Jézust megsebző lándzsa körül bonyolódó Spear of Destiny volt a legismertebb), a motorjával pedig több más játék készült (többek között a SNES-re megjelent borzalmas Super 3D Noah's Ark, amiben Noéval kellett állatokat etetni a bárkában). Nem is beszélve a házilag barkácsolt pályákról és kiegészítőkről, ilyenek ugyanis mai napig születnek: az egyikben például a Family Guyból ismert Meg a főgonosz. És persze ott vannak még a hivatalos folytatások is, mindenekelőtt a 2001-es igen hangulatos Return to Castle Wolfenstein. A most 17. születésnapját ünneplő Wolfenstein 3D végül 13 platformra jelent meg (legutóbb XBLA-ra, és gyanítom, hogy nem ez az utolsó), és 1992-ben az élvonalba repítette az id Software-t. Ami a játék premierjekor már újabb dobáson dolgozott, egy bizonyos Doom címűn…«



MI LESZ VELED, JÁTÉKIPAR?

Lassan egy éve tart a világválság, és most már keményen meglátszik a játékpiacon is. Kezdetben még akadtak optimista hangok, de mára ezek elhalkultak. Fejek hullottak eddig is a piacon, és fognak még hullani. Egyelőre nem látni tisztán, kinek kedvez a mostani helyzet.

írta» STÖKI

Amikor tavaly ősszel elindult a nagy gazdasági pánik, kiderült, hogy nincs elég fedezet a hitelekre, és mélyrepülésbe kezdtek a tőzsdék, a játékipari elemzések többsége mégis meglepően pozitív volt. Válságban hagyományosan erősödik a szórakozás iránti igény, a harmincas évek világválsága idején például fellendült a színházak forgalma. Logikusnak tűnt, hogy a játékipart sem fogja nagyon megviselni a krízis – emlékszem, még én is írtam egy Gondolatébresztőt arról, hogy nem kell itten félni, kérem. Aztán teltek a hónapok, a mutatók elkezdtek zuhanni, a hozzám hasonló okostojások pedig szépen pofára estek. Az elmúlt negyedévekben ugyanis egyre inkább az látszott, hogy az emberek inkább a szórakozás más formáira költenek – ami szintén nem logikátlan következmény, hiszen a játékok és kiegészítőik drágák, egy új program nálunk is tíz-tizenkétezer forintba fáj (ha kell hozzá valamilyen hardveres kiegészítő, akkor az említett összegnél jóval drágábban jövünk ki a buliból), meglehetősen sokat lehet spórolni azzal, ha valaki mondjuk a korábbi havi három játék helyett mostantól csupán egyet vesz. Szóval a korábbi optimista szemlélet után eljött az ideje, hogy elővegyük a sötétebb szemüveget, és azon keresztül vizsgáljuk, mi is történik jelenleg az iparban.

TÖBB SZÁZMILLIÓS VISSZAESÉS

Az egyik legmegbízhatóbb elemzőcég, az NPD Group már hónapok óta kongatja a vészharangot. Az idei első negyedéves forgalmat értékelő májusban kiadott jelentésük arról szólt, hogy a játékipar (konzol + szoftvereladások) Amerikában tizenhét százalékos visszaesést produkált egy év alatt. Erre még lehetett volna legyinteni, mert a mérés egy tavalyi különösen erős időszakot vett összehasonlítási alapul (amikor megjelent a Grand Theft Auto IV, és igen nagyot kaszált), de a további jelentések sem festettek rózsásabb helyzetet. Sőt. Egy hónapja a júniusi hónapot értékelő elemzés már 31 százalékos forgalomcsökkenésről írt. Az e sorok írása előtti napokban, augusztus közepén az NPD kiadta a júliusi értékelést is: ebben 29 százalékos visszaesés szerepel, ami az év eleji legpesszimistább becsléseket is alulmúlja (a Janco Partners elemzése például csak 15 százalékos esést várt). Sokkoló szám ez, dollárban kifejezve annyit jelent, hogy júliusban Amerikában csak 848,8 millió dollárt költöttek játékokra és konzolokra a tavalyi hasonló időszakban mért majdnem 1,2 milliárd helyett. A 29 százalékos csökkenéshez leginkább a hardvereladások zuhanása járult hozzá: ezen a fronton igen kemény, 37 százalékos a visszaesés (280,9 millió dollár). Még a Nintendo tartotta a legjobban magát, 539 ezer DS és 252 ezer Wii azért elkelt ebben a hónapban is. Bronzérmes az Xbox 360, de a Microsoft már csak 203 ezres eladásnak örülhet, a PlayStation 3 pedig 122 ezer eladott konzollal kullog a sor végén. A játékeladások „csak" 26 százalékkal estek vissza (437 millió dollárra), és elég szomorú, hogy a legjobban fogyó öt játékban olyan nevek vannak, mint a Wii Sports Resort (ehhez hozzájárulhat a Wii-s kontroller kiegészítő is) vagy a több mint egy éve megjelent Wii Fit és a Mario Kart. Úgy tűnik, főként a hardcore réteg fogta vissza magát (vagy tért át illegális játékforrásokra). Egyébként nagyjából ez jön le a magyar toplistákból is: a Sims 3 és kiegészítői jól fogynak, és a lista élén évek óta vígan tud tanyázni a World of Warcraft, olyan kevés az új eladás.

> »Vajon megáll a lejtőn a játékipar, vagy még rosszabbra számíthatunk?«

PROFILTISZTÍTÁSOK IDEJE

Ilyen méretű visszaesés természetesen meglátszik a cégek stratégiáján is. Az id Software nem véletlenül adta be most a derekát egy befektetőnek, az Electronic Arts pedig több átszervezéssel próbálta csökkenteni a költségeit (többek között leépítették, illetve más országokéval összevonták a magyar képviseletüket is). Friss és jellemző példa az Eidos Hungary megszűnése: miután az Eidost megvette a Square Enix, profiltisztítást hajtott végre, ennek lett áldozata a magyar stúdió (ami nagyon szép hattyúdallal, a Battlestations Pacifickel búcsúzott a hazai és

nemzetközi játékosközösségtől). A költségcsökkentés persze a játékok fejlesztésére is kihat. Soha nem jelentettek még ekkora problémát a csillagászati összegre rúgó fejlesztési költségek. A sokszor HD-s grafika és az egyre összetettebb játékok készítéséhez több tucat grafikus, programozó, tesztelő szükséges, és ha a játék licencel valamit, a licencdíj is horribilis magasságokba tud szökni (mint például a FIFA játékok esetében). Ráadásul a keleti piac gyakorlatával ellentétben a nagy nyugati játékstúdiók egyszerre több platformra is fejlesztenek (ez is erősen megdobja a költségeket, és korántsem biztos, hogy megtérül az ebbe fektetett energia és pénz), és az online terjesztéssel szemben még mindig a sokkal költségesebb bolti eladás a leggyakoribb. Mindezek a tényezők oda vezetnek, hogy egy több millió példányban eladott játék sem minden esetben hozza vissza a belé fektetett pénzt, azaz nem lesz nyereséges. Világos, hogy a jövőben ennek változnia kell.

OLCSÓBB, ONLINE, CÉLZOTT

És akkor vegyük elő megint a precíziós spekulátort, és gondolkodjunk el kicsit azon, milyen változások jöhetnek szóba. Az egyik legnyilvánvalóbb, hogy az egyszerűbb, kevesebb munkába kerülő játékokból egyre több fog készülni. Látjuk már ennek jeleit, például itt van a Hitman fejlesztőitől érkező Mini Ninjas: egyszerű, de azért megkapó grafika, nem agyonbonyolított játékmenet, visszafogottság – sokkal olcsóbb projektnek tűnik, mint amilyen a Hitman széria bármelyik darabja volt, de ettől még nyilván lehet jó a játék. Egy másik lehetséges változás, hogy a kiadók akciókkal és más módszerekkel jobban fogják erőltetni az online terjesztési csatornákat, és a kalózkodás visszaszorítása érdekében a durvább másolásvédelmi megoldásokat is támogathatják. Simán el tudom képzelni azt is, hogy több lesz az exkluzív, csak egy-egy adott platformra kiadott játék, és a fejlesztők jobban megcéloznak egy-egy konzolt vagy réteget. A komolyabb promós flashjátékok pedig feltörhetnek (illetve már jelenleg is feltörőben vannak), egy egypályás flashjátékot fillérekért el lehet készíteni egy AAA kategóriás játék költségeihez képest, és a technológia egyre többet tud, tehát egyre inkább alkalmasabb arra, hogy ízelítőt adjon egy „egész estés" játékból. A flash feltörése egyébként is határozott trend, a flashjátékipar már kitermelt jó néhány klasszikust, és kiszámíthatóbb szegmens, mint a hagyományos játékoké. De hogy végül ez a szegmens fog-e jól – vagy inkább: a legkevesebb áldozattal – kijönni a válságból, még nem tudni. A mostani karácsonyi eredményeken nagyon sok múlik majd. Lehet, hogy folytatódik a drasztikus leépülési spirál, de az is megeshet, hogy az év végi költekezés visszabillenti az ipart az emelkedőre. A kérdés persze ekkor is megmarad: vajon meddig?«

»KIK MENTHETIK MEG A JÁTÉKIPART?«

Ahogy az a cikkben már jól le lett festve, a játékpiac nincs valami rózsás helyzetben, és ha az év végi hajrában a nagy címek nem javítanak egy kicsit a mutatókon, akkor bizony egészen durva változások is bekövetkezhetnek a játék-szegmensben. A kérdés persze az, hogy vajon melyek lehetnek azok a programok, amelyek képesek (ha csak ideiglenesen is) lehetnek a pozitív irányba billenteni a mutatókat. Véleményünk szerint nagyon sok fog múlni az olyan mindenki által várt játékokon, mint például a Call of Duty: Modern Warfare 2 vagy éppen a Bioshock 2. Ezeknek a játékoknak a jól sikerült előző részek miatt már most hatalmas a rajongótábora, így senki nem lepődne meg azon, hogyha már az első hetekben milliók fogynának belőlük. Persze még mindig ott a kérdés, hogy vajon a sok millió példány elég nyereséget fog-e termelni, azaz visszahozzák-e majd a fejlesztésükbe ölt pénzt. Ami biztos, hogy nagyon kemény időszak elé néz az egész játékipar, és csak reménykedhetünk, hogy a válság végül nem a játékosok hátán fog csattanni...

JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

QUAKE LIVE, PURE

Hello Tika!

A Quake Live nevű játékkal van gondom. Regisztráltam és letöltöttem, majd telepítettem azt a programot, ami kell a játékhoz, és mikor belépek a profilomba, akkor megint le akarja velem töltetni. Mit csináljak?

A második kérdésem a Pure nevű játékkal kapcsolatos. Hogy lehet előhozni a Special trick-et? És hogy lehet olyanokat csinálni, mint pl. az Indy air, mert láttam ezt a trükköt képeken, de én nem tudtam megcsinálni.

»QL: Ha IE-t használsz, akkor a felső sávban mindig blokkolni akarja a plugint, és ezért eshet meg, hogy már a futtatást kellene engedélyezni, de az ablakban újra előjön a letöltés, tehát ilyenkor simán leállítja az ember a letöltést és kész. Ha ez zavar, próbáld esetleg Firefoxon, ahhoz még ikonról indítható (http://tinyurl.com/nxd8vo) okosság is van.

PURE: A gombkiosztás az Xbox 360 kontrollerére van szabva, és néhány trükk neve hiányzik a listáról, de remélem így is segít valamit:

A = Basic Trick Button, B = Int. Trick Button, Y = Expert Trick Button, LB = Special Trick Button, RB = Tweak Trick Button

1. BASIC TRICK:
*** „UP" + A = BAR HOP**
*** „DWN"+ A = COFFIN**
*** „UP" + A + „RHT" = ?**
*** „UP" + A + „LFT" = ?**
*** „DWN"+ A + „RHT" = ?**
*** „DWN"+ A + „LFT" = ?**
*** A + „RHT" = NAC-NAC**
*** A + „LFT" = CAN-CAN**

2. INTERMIDIATE TRICK:
*** „UP" + B = CORDOVA**
*** „DWN"+ B = INDY AIR**
*** „UP" + B + „RHT" = ?**
*** „UP" + B + „LFT" = ?**
*** „DWN"+ B + „RHT" = ?**
*** „DWN"+ B + „LFT" = ?**
*** B + „RHT" = 9 O'CLOCK NAC**
*** B + „LFT" = SUPER CAN**

3. EXPERT TRICK:
*** „UP" + Y = RULER**
*** „DWN"+Y = CLIFFHANGER**
*** „UP" + Y + „RHT" = TWEAK AIR**
*** „UP" + Y + „LFT" = ?**
*** „DWN"+ Y + „RHT" = ?**
*** „DWN"+ Y + „LFT" = ?**
*** Y + „RHT" = MADDCOPTER L**
*** Y + „LFT" = MADDCOPTER R**

4. SPECIAL TRICK:
*** LB + RB + „UP" = AIR GUITAR**
*** LB + RB + „DOWN" = SHAOLIN FUNK**
*** LB + RB + „RIGHT" = TORNADO**
*** LB + RB + „LEFT" = ROCKSTAR**

COD2

Sziasztok!

Az lenne a problémám, hogy a Call of Duty 2 az 1.3-as patchet nem engedi felrakni, azzal az indokkal, hogy már telepítve van. Na mármost, én letöröltem ezt a legutóbbi XP újratelepítésnél, és nem tudom mit csináljak, de nagyon szeretnék vele játszani!

Előre is köszi!

By: NeroOo

»A Start menü Futtatás parancssorába írd be, hogy regedit. Előjön a regisztrációs (rendszerleíró adatbázis), itt a HKEY_LOCAL_MACHINE -> SOFTWARE -> Activision -> Call of Duty 2 részt keresd meg. A túloldalon lesz egy csomó bejegyzés, az utolsó a Version, ahol az 1.3-as értéket írd át 1.0-ra, és kész... Így már fel kell mennie annak a patch-nek.

THIEF DEADLY SHADOWS

Hi Guru Team! Hi Tika!

A Thief3 játékkal lenne problémám: game elindít, egy pillanatra bejön a menü, aztán egy videó, majd megint egy pillanatra a menü, aztán megint a videó.

Mi a gond?

Előre is köszike.

ppp

»Tipikus tünet, ha a Thiefnek gondja van a többmagos processzorokkal. Tehát töltsd le a WinlauncherXP nevű alkalmazást, mondjuk innen: *http://tinyurl.com/ntoynv*. Telepítsd, indítsd el, aztán felül a Programs menüpontnál válaszd az Add a program configuration-t, írj be egy nevet a profilnévhez (mondjuk Thief 3), aztán a Browse funkcióval keresd meg a Thief telepítési könyvtárát, és abban a Thief indításához szükséges exe fált. Alul az SMP fülön csak egy processzormagot rendelj az alkalmazáshoz (Processor1 legyen csak kipipálva), és végül Save, azaz mentés. A Launcher fülön, a kezdőoldalon kattints kétszer az elején beírt profilnévre, és elméletileg készen is volnánk. Sajnos nem tudtam tesztelni a dolgot, mert Vista alól írok, de állítólag sokaknál működött.

BFME ROTWK

Hali!

Leszedtem egy pár pályát a Gyűrűk Ura: Harc Középföldéért 2: A Boszorkánykirály Visszatéréséhez. Ez eddig oké, csak hova kell berakni? A fórumokon nem írják! Jól jönne a segítség, mert a Program Files/Electronic Arts/battle for middle earth2 the return of the wichking mappával próbálkoztam, de nem ment.

Előre is kösz.

»Nem tudom XP vagy Vista op.rendszert használsz-e, mindenesetre a C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Application Data\My The Lord of the Rings, The Rise of the Witch-king Files\ Maps könyvtárba kell másolni könyvtárastul az adott pálya fájljait. Vistánál az elérési út úgy módosul, hogy: C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Roaming\My The Lord of the Rings, The Rise of the Witch-king Files\Maps.

CSI: MIAMI

Sziasztok!

Tudnátok segíteni? Nem nagyon tudok angolul, ezért elakadtam a CSI: Miami játékban. Magyarítást nem találtam hozzá, de ti biztos tudjátok, hogy van-e ilyen! Ha van, akkor adjatok egy linket, ahol le tudom tölteni!

Előre is nagyon köszönöm!

Király az újság! PC Guru 4ever!

»Szerintem azért nem találtál hozzá magyarosítást, mert egyszerűen nem is létezik ilyen. 2004-ben mintha nekiálltak volna a fordításnak, de azóta semmi hír, és mivel elég régi játék, gyanítom már nem is kerül rá sor. Magyar nyelvű végigjátszással szolgálhatok, ha esetleg ez is megtenné, keresd fel a http://tinyurl.com/na8q2u oldalt.

CS: SOURCE

Helló TIKA!

Azt szeretném megkérdezni, hogy a Counter-Strike: Source-hoz egy fegyver skin készítő program pontos letöltési helyét, meg valamilyen útmutatót tudnál-e nekem adni.

Előre is köszönet:

Ákos

»Magyar nyelvű anyag tudomásom szerint nincs a témában. Kiindulási pontot tudok csak adni, mondjuk ezt a videót: http://tinyurl.com/mlmah7, illetve a http://www.fpsbanana.com/ oldalon a Tutorials menüpontot.

STREET FIGHTER IV

Hello Tika!

A Street Fighter IV-ben hogy lehet a karakterek ruháit kioldani? Ha tudnál adni linket a teljes listáról, megköszönném.

Ja, és mikor jön a Mafia 2? Lesz késés esetleg?

Üdv.

Sonny

»Itt megtalálsz minden okosságot: *http://tinyurl.com/mcvnfs*, Illetve ruhaügyben még ez is érdekes lehet: http://tinyurl.com/lcbskt.

Mafia 2 ügyben pedig május végén volt a bejelentés, nevezetesen pénzügyi okokból 2010 elejére tették át a megjelenési dátumot.

AA3

Hi!

Az America's Army 3-mal van bajom, ugyanis nem talál egyetlen egy szervert se. Ha megcsinálom a MOUT traininget, a főmenübe rak, és nem tölti a következő tréninget, pedig még csomó hátra van! Tehát: hogy találok szervert, és hogy oldom fel a többi tréninget?

Válaszaidat köszönöm és várom mihamarabb:

Zsombor

»A Steam-es verziót használod, vagy a simát? Ha utóbbit, nos, akkor valószínűleg kimaradtak az új patch-ek, legalábbis erre gyanakszom. Ugyanis nálam is pontosan ez volt még a megjelenés után pár nappal, azaz a MOUT tréningek után egyszerűen nem engedett tovább, aztán a következő patch tette elérhetővé a többit. A Steames verzió magától updatel, ha nem ez lenne neked, javaslom válts erre, vagy keresd a frissebb tapaszokat.

ROME: TOTAL WAR

Lenne egy olyan problémám a Rome: Total War játékkal, hogy végigviszem a hosszú hadjáratot, és nem enged tovább játszani 50 tartomány és Róma elfoglalása után. A probléma abban gyökeredzik, hogy megnyerem, és kiírja, hogy te lettél a császár, meg Róma abszolút ura, és egy valamit lehet csak választani, mégpedig azt, hogy vissza a főmenübe. Láttam olyat, akinél lehetett tovább is vinni, egészen a térkép elfoglalásáig, tehát miért van az, hogy egyiknek ilyen, a másiknak olyan? A segítségeteket előre is köszönöm, nagyon fontos lenne, légyszíves írjatok! Játék még ennyire nem fogott meg, mint most ez!

Üdvözlettel:

Tomi

»Azt találtam, hogy az 1.5 patch-csel már valóban felkínálja a Rome a folytatási lehetőséget, viszont az meg az alapverzióval elmentett játékállásokkal mintha nem lenne baráti viszonyban (csak az 1.2 patch mentéseivel és az azt követőkkel). Az alap játékban is volt egy csel, nevezetesen ha a hadjárat végén a győzelmet kinyilvánító ablak megjelenésénél nyomtál egy kövér ESC-et, majd a játékállást elmentetted és visszatöltötted, akkor lazán folytatni lehetett a játékot.

PS. Tapaszok itt -> http://tinyurl.com/ldlnun.

VEGYES

Kedves PC Guru and Tika!

Kérlek, segítsetek pár dologgal kapcsolatban!

1. A Shellshock Nam' 67 teljesen normálisan indul, mármint a menü, és amikor indítanám a pályát, nem adja be a képet, csak ezt írja ki: Direct 3D: error, error: 8876086c.

2. Megvettem az áprilisi gurut, a Sam & Max 1. évadával. A halál Abe Lincolnra résznél tartok, és nem tudom, Kredenc hogy érti, hogy kérdezzek rá Sybil anyagi gondjaira. Hogyan?

3. Letöltöttem internetről a teljes CS 1.6-ot, de nem indul, csak ezt írja: Fatal Error:error:couldn't load gfx.wad, pedig wad is van. Amúgy Vistám van, és 9800 GT.

Előre is köszönöm!

Peterson

»1. Egyszerűen nem kompatibilis a Vistával. Van százegy fórum hasonló gonddal, de megoldás nem sok. Egyetlenegyet találtam, viszont fogalmam nincs, hogy működik-e, mert nem volt visszajelzés.

A C:\Users\ Felhasználónév \Documents\ SHELLSHOCK_NAM67 mappában nyisd meg a TOD_PC.ini fájlt.

Másold be a következő sorokat:

[Video Driver]
Mode = 1920x1200x32 @ 0Hz
ScreenMode = Fullscreen
PostRenderEffects = off
[Sound Driver]
3D Sound = on

A Mode értékhez az általad használni kívánt felbontást írd be, pl. 1024x768x32 @ 0Hz, a lényeg, a frissítési freki értéke mindig 0 legyen. Aztán menj a C:\Windows\System32 mappába, keresd meg az OpenAL32.dll fájlt, és másold át a Shellshock könyvtárába.

Remélem működni fog.

2. Nem igazán értem a problémát, ugyanis elvittem a játékot addig a részig, amit említettél. Ugye rákattintunk Sybillre, hogy dumáljunk vele, ekkor elmondja, hogy befürdött Lincolnnal, és most inkább radiocarbonos kormeghatározó szolgáltatást nyit - online, aztán mikor a kis monológját befejezte, a felbukkanó párbeszédablak első opciója az volt, hogy „Anyagi gondjaid vannak?"...

3. Szintén a Vistával van gondja. Próbáld meg a kompatibilitási módot (parancsikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok...) XP SP2-re tenni.

PROTOTYPE

Szia Tika!

A Prototype-pal lenne két problémám. Először is nem engedi, hogy a felbontást magasabbra tegyem (1280x1024-re). Mindig rámegyek az Apply-ra, de elmentéskor kiír valamit, és csak az Ok-ra tudok rámenni, vagy a Save-re, de nem lesz jó, mert visszateszi 640x480-ra. A másik pedig az, hogy az elején kiírja: Double Tap and hold any movement key to sprint. Ez mi? És mit kell tennem?

Válaszodat előre is köszönöm és mielőbb várom.

»1280*1024-es felbontást csak olyan videokártyáknál enged beállítani, amelyeken 512MB vagy több VRAM van, tehát valószínűleg a tiéd nem ilyen. Ebben az esetben csak a következő felbontásokat választhatod: 640x480, 800x480, 800x600, 1024x768, 1152x720, 1152x864, 1280x720, 1280x800.

2. Az a szöveg azt jelenti, hogy bármelyik mozgáshoz rendelt gomb (WASD) kétszeri gyors lenyomása, majd nyomva tartása után a karaktered sprintelni fog.

LITTLE FIGHTER 2

Kedves Tika!

A Little Fighter 2 ingyenes játékkal lenne problémám. Letöltöttem, feltelepítettem, és amikor elindítom, kiírja, hogy az alkalmazás inicializálása nem sikerült, mert a C:/program Files/ Little Fighter 2/lf2.exe helytelen, az alkalmazás újratelepítése megoldhatja a problémát.

Újratelepítettem, ugyanez.

Mi a baj?

Légyszi gyorsan válaszolj!

mnm

»A Visual C++ 2005 Redistributable Package hiánya okozza a hibát. Töltsd le, telepítsd és utána próbáld. Link: http://tinyurl.com/hhfhd.

A SMARAGD-SZIGET REJTÉLYE

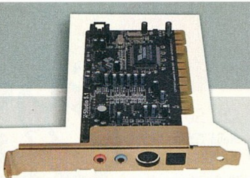
Üdv Gurusok!

A segítségeteket szeretném kérni egy kalandjátékkal kapcsolatban. A „Smaragd-sziget rejtélyéről" van szó. Sajnos elakadtam annál az ajtónál, ahol négy kard van, ám hiába van nálam „Sötét folt", mint a vers is írja, akkor sem tudom a számot, amely kinyitja az ajtót, és azt sem, hogyan kell a kardokat beállítani.

Köszönettel:

Atka

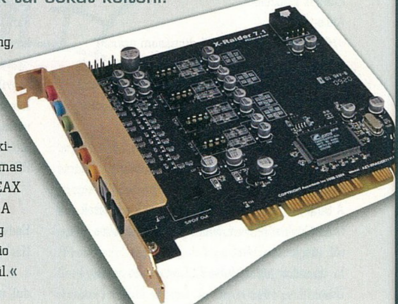
»Egyetlen fórumos megnyilatkozást találtam az általad felvázolt problémára: „A kardokat lenyomva felemelni ebben a sorrendben: 2215 és nyílik a kapu." Sajnos végigjátszást nem találtam hozzá, így visszaellenőrizni nem tudtam, de remélem segít.



GAZDASÁGOS ZENÉSZEK
AUZEN X-RAIDER 7.1 ÉS X-STUDIO 5.1

Az Auzentech azoknak szánja két új, többcsatornás hangkártyáját, akik az alaplapi hangchipek által nyújtottnál jobb minőségre vágynak, de mégsem akarnak túl sokat költeni.

A kisebbik, X-Studio 5.1 névre hallgató modellen VIA ICE 1723 hangchipet találunk, ami napjaink követelményeinek megfelelően támogatja a 24bit/96KHz felbontású digitális jelfeldolgozást. Ezen a kártyán egy mikrofon előerősítő is helyet kapott, aminek akkor vehetjük jó hasznát, ha a PC-vel szeretnénk hangfelvételeket készíteni. A nagyobbik modellen C-Media CMI 8768 chip dolgozik, ami szintén képes 24bit/96KHz felbontásra, de itt már értelemszerűen 8 csatornát kapunk. A kártyán dolgozó Xear3D Engine a szokásos funkciók mellett olyan szolgáltatásokat (Mic-Echo, Key-Shifting, Vocal Cancellation) is nyújt, amiknek a karaoke kedvelők vehetik hasznát. Mindkét kártya rendelkezik külön, két tűs digitális kimenettel, így megoldható, hogy az általuk generált hangot a videokártya HDMI kimenetén keresztül továbbítsuk (ha erre alkalmas az adott VGA). A kártyák kompatibilisek az EAX 1.0/2.0, A3D és DirectSound szabványokkal. A hangkártyák itthoni elérhetőségéről lapzártáig nem kaptunk hírt, a tengerentúlon az X-Studio 5.1 50, míg az X-Raider 7.1 60 dollárba kerül.«



BIZTONSÁGOS USB KULCSOK
BUFFALO RUF2-HSCXXGUW, RUF2-HSC32GW, RUF2-HSCL-U16G

A Buffalo olyan új USB kulcsokat mutatott be, amelyek nem csak a szokásos tárolási funkciót kínálják a felhasználóknak, hanem fejlett biztonsági funkciókkal is rendelkeznek.

Kétféle, 16 és 32 GB-os méretben kerülnek forgalomba az új meghajtók, amelyek elsősorban a biztonságra vágyó felhasználók érdeklődésére tarthatnak számot. A SecureLock funkció aktiválásával a meghajtó egyfajta hardverkulccsá válik, mivel ekkor a PC csak akkor használható, ha csatlakoztatják hozzá az adott USB kulcsot. Így ezzel a szolgáltatással elérhető, hogy távollétünkben senki ne férhessen hozzá a gépünkön tárolt adatainkhoz. A meghajtókon lévő adatok titkosíthatók, emellett megkapjuk a TrendMicro vírusvédelmét is. Utóbbi automatikusan ellenőrzi a meghajtó és a PC között mozgatott állományokat és a fertőzötteket egy külön karantén könyvtárban helyezi el. Emellett lehetőségünk van a fájlok másolásának illetve elérésének a naplózására. Az új Buffalo meghajtók hazai elérhetőségéről még nem kaptunk információt, a neten azonban már rendelhetők. A 32GB-os RUF2-HSC32GUW 420USD-be kerül, a 16 gigás változata pedig 320USD-be. A 32 GB-os RUF2-HSC32GW-ért 415USD-t, a 16GB-os RUF2-HSCL-U16G-ért 250USD-t kell fizetni.«

INSPIRÁLÓ HANGOK
CREATIVE INSPIRE T3130, T6160

A Creative két új taggal bővítette jól ismert Inspire hangfalszett-sorozatát, a T3130 2.1, míg a T6160 5.1 kiépítésben kerül forgalomba.

A T3130 mélynyomója 15Watt, míg szatellitjei 5Watt teljesítményűek, a T6160 ezzel szemben 20Wattos subwoofert és 6Wattos szatelliteket kapott. Utóbbiak mindkét rendszer esetében megkapták a Creative által IFP-nek (Image Focusing Plate) nevezett megoldást, ez lényegében a hangszórók szélénél található lap, ami jobb hangzást eredményez. A T6160 szatellitjein emellett kúpos porvédő sapkát alkalmaznak, ami a középtartomány jobb lesugárzását segíti. Az átvitt frekvenciatartomány a két rendszernél egyaránt 40Hz-20KHz, a jel-zaj arány pedig jobb mint 75dB. Mindkét szetthez vezetékes távirányító jár, ezen lehet a hangerőt és a mélyek kiemelését állítani, valamint ezzel lehet a rendszert ki/be kapcsolni. A hangszórók mindkét rendszer esetében mágnesesen árnyékoltak, így nem okoz gondot, ha monitor (esetleg TV) vagy más érzékeny berendezés közelében helyezzük el. A T3130 és T6160 itthoni ára és elérhetősége lapzártáig nem került nyilvánosságra. A interneten keresztül azonban már rendelhetők, a kisebb modell hozzávetőleg 60, míg a nagyobbik 100 amerikai dollárért kapható.«

KETTŐS LÁTÁS

EVGA INTERVIEW 1700

Egyszerre sok alkalmazás futtatásakor bizonyára már mindenkivel előfordult, hogy kevésnek találta a Windows-asztalon a helyet, az EVGA új dupla monitora ilyen helyzetekre kínál megoldást.

Sajátos megoldás két, viszonylag kisméretű monitor összeépítésével megnövelni a programok számára rendelkezésre álló képernyőfelületet, az EVGA mégis ezt választotta. A monitorok minden szögben elforgathatók, a rajtuk megjelenített tartalom is ennek megfelelően változik. Két 17" méretű panelt használtak fel, amiknek egyenként 1440x900 képpont a felbontása. Kontrasztarányuk mai mércével mérve már kicsit gyengécske, mivel csak 500:1, a fényerő pedig 220cd/m2, amihez 8ms-os válaszidő párosul. Ezeket az adatokat elnézve az a gyanúnk támadt, hogy esetleg valahol nagyobb raktárkészlet maradt 17-es panelekből (ki venne ma már ilyeneket?), s most ezzel a megoldással próbálnak megszabadulni tőlük... Az InterView 1700 kiegészítő szolgáltatásai között egyebként találunk még egy 3 portos USB hubot, egy 1.3 megapixeles webkamerát valamint egy beépített mikrofont. A monitor itthoni elérhetőségére és árára lapzártáig nem derült fény, neten keresztül már rendelhető, 650 USD körüli áron. «

EGYSZERŰSÉG MINDENEK FELETT

HITACHI SIMPLETOUGH SIMPLEDRIVE SIMPLENET

A Hitachi három új eszközt mutatott be, ezek között találunk egy ütés- és vízálló külső merevlemezt, egy normál külső merevlemezt és egy USB-Ethernet adaptert.

Immár a Hitachi neve alatt kerülnek forgalomba a SimpleTech termékei, mivel előbbi cég felvásárolta az utóbbit. A most bemutatott hármasfogat első tagja a SimpleTough névre hallgató külső meghajtó. A gyártó információ szerint ez az első olyan ütésálló külső merevlemez, ami egyben vízálló is. Gyári adatok szerint gond nélkül kibírja ha leejtik 3 méterről vagy ha átmegy rajta egy autó. A SimpleDrive-ról sok mindent nem lehet elmondani azon kívül, hogy nem kell hozzá külső adapter (USB-n kapja az áramot) és három különböző színben (vörös, kék, fekete) érhető el. A két meghajtó mellett egy praktikus adaptert is piacra dobtak, ami a SimpleNet nevet kapta. Ez arra használható, hogy USB-s külső tárolóinkat megosszuk LAN-on keresztül. Ehhez elég csatlakoztatni hozzá az adott meghajtót (egyszerre legfeljebb kettőt) és rádugni a helyi hálózatra, s máris mindegyik hálóra kötött gép elérheti a meghajtó(ko)n lévő adatokat. A SimpleTough árai: 100USD - 250GB, 120USD - 320GB, 150USD - 500 GB, a SimpleDrive árai: 90USD - 250 GB, 110USD - 320 GB, 140USD – 500GB, a SimpleNet adapter 80USD-be kerül.«

60%-AL OLCSÓBB SSD-K A LÁTHATÁRON

INTEL 34NM-ES SSD

A SSD-k kiváló teljesítményre képesek, elterjedésüknek azonban egyelőre gátat szab a viszonylag kis kapacitáshoz társuló magas ár. Az Intel mostani bejelentésével új távlatok nyílnak.

Számos előnyt nyújtanak az SSD-k a hagyományos merevlemezekkel kapcsolatban, amelyek jelentős része abból fakad, hogy nem tartalmaznak mozgó alkatrészeket, így nem kell mechanikai meghibásodástól tartani, kisebb a hőtermelés és az energiafogyasztás, zaj pedig egyáltalán nincs, s mindehhez még gyorsabb működés is párosul. Kapacitás terén azonban még az SSD-k jelentős elmaradásban vannak, s az áraik sem mondhatók barátinak. Az Intel mostani bejelentése szerint az eddigi 50 nm-es gyártástechnológiáról átálltak 34 nm-esre, ami – a processzoroknál megszokotthoz hasonlóan – sok előnyt rejt magában. Ezek közül a legfontosabb a drasztikus árcsökkenés, a teljesítmény további növelése csak hab a tortán. Az Intel ígérete szerint az új SSD firmware-e natív módon támogatja majd a Win7-et, s az XP/Vista felhasználók is kapnak majd egy olyan szoftvereszközt, amivel optimalizálhatják a meghajtók és az oprendszer együttműködését. A kiskereskedelmi árakról egyelőre nincs információnk, annyit azonban lehet tudni, hogy a nagykereskedőknek (1000 darabos rendelés felett) a 80GB-os X25-M a korábbi 595 USD helyett 225 USD-be, a 160 GB-os pedig 945 USD helyett 440 USD-be kerül. «

KÖNNYED KÉNYELEM

LOGITECH GAMING HEADSET G330

A G330 fejhallgató — a játékokhoz készült headseteknél először használt — fej mögötti kialakításának köszönhetően gyártója ígérete szerint hosszú távon sem fárasztja viselőjét.

Sok headsetet illetve fejhallgatót használó játékos tapasztalhatta, hogy ezen eszközök hosszú idejű használata a fejre egy-egy ponton ható nyomás miatt kellemetlen lehet. Ennek enyhítésére a G330 fejpántja puha szilikonból készült, fülpárnái pedig elfordíthatók. A rugalmas fejpánt közepén strapabíró rugóacél gondoskodik róla, hogy a headset a legádázabb küzdelmeket is átvészelje. A zajszűrős mikrofon segít eltompítani a boszszantó háttérzörejeket, és amikor nincs rá szükség, félrehajtható. A kezünk ügyében elhelyezett vezérlővel tudjuk állítani a hangerőt vagy lenémítani a mikrofont. Jobb minőségű hangzást kapunk, ha a fejhallgatót a tartozék USB adapterrel kötjük a számítógépre, de rádughatjuk a hangkártya szabványos 3,5 milliméteres jack csatlakozójára is. A Logitech Gaming Headset G330 szeptemberben jelenik meg Európa-szerte, ajánlott fogyasztói ára 60 euro (itthoni ára lapzártakor még nem ismert).«

MEGSZÜLETETT A G5 UTÓD

LOGITECH GAMING MOUSE G500

A már-már legendás G5 egér az elmúlt években sok játékos hű társa volt a virtuális csatákban, a Logitech most az utóddal, a G500-al próbálja meg még magasabbra emelni a lécet.

Elődjéhez képest megújult a G500 letapogató szenzora, így az egér legfeljebb 4,19 méter/szekundum sebességű kézmozdulatok és 30 G gyorsulás követésére képes. A menet közben szabályozható DPI értéknek köszönhetően bármikor elérhetjük a szituációnak legjobban megfelelő érzékenységet – a pixel-pontos 200 DPI-s célzástól kezdve egészen 5700 DPI felbontásig. A G500 megújult külsőt kapott, ez legmarkánsabbam a speciális egyenetlen felületnél, a szélesebb hüvelykujj támasznál és a sima felületű kisujj-élnél fedezhető fel. A beépített memóriában magunkkal vihetjük kedvenc játékunkhoz tartozó személyes beállításainkat. A kényelmesebb súlyeloszlás érdekében legfeljebb 27 gramm plusz tömeget adhatunk egerünknek. A gördítőkerék két üzemmódba kapcsolható: választhatunk a fegyverválogatáshoz alkalmas léptető mód és a gyors görgetés között. A Logitech Gaming Mouse G500 megjelenése Európában szeptemberre várható, ajánlott fogyasztói ára 80 Euro lesz (itthoni árát lapzártáig nem közölte a gyártó).«

A VILÁG LEGERŐSEBB NOTEBOOKJA

MAINGEAR EX-L 18

A Maingear-es srácoknak valószínűleg elfelejtettek szólni a gazdasági válságról, mert a múltkori – csepp sem szerény – média PC-jük után most a világ legizmosabbnak kikiáltott noteszgépével álltak elő.

Háromféle CPU közül választhatunk, a „leggyengébb" egy Intel Core 2 Duo P8700 (2.53GHz), a középső egy T9600 (2.8GHz), a legerősebb pedig egy négymagos Core 2 Extreme X9300 (2.53GHz) lehet. Videokártyából mindenképp két, SLI-be kötött Geforce GTX 280m-et kapunk, egyenként 512MB fedélzeti memóriával, amelyek egy 18.4" méretű(!), 1920x1080 képpont felbontású TFT panelt hajtanak meg. Memóriából 4 vagy 8GB 1333MHz-es, duplacsatornás DDR3 kerülhet az eX-L 18-ba. Háttértárolók számára 3 hely áll rendelkezésre, ezekbe, 160-500 GB-os HDD-ket és/vagy 80-256 GB-os SSD-ket rendelhetünk. A fő alkatrészek mellett olyan gaming kiegészítőket is kérhetünk, mint a Razer Piranha headset, Deathadder egér vagy az Xbox 360 Gaming Controller for PC játékvezérlő. A gépbe beépítenek egy gyorsulás-érzékelőt, így ha véletlenül leesne a gép, akkor ez parkolópályára teszi a merevlemez(ek) fejeit, megelőzendő az adatvesztést. Itthoni elérhetőségről nem áll rendelkezésre információ, a neten 3000 dolláros induló áron rendelhető a gép, ha viszont minden földi jóval telepakolva kérjük, bőven 6000 USD fölé kúszik a vételár.«

KLASSZIKUS PÁROS

MSI CX600 CR600

Az MSI két új 16 colos notebookkal bővíti C sorozatú családját, melyek a CX600 illetve a CR600 típusjelet kapták, s gyártójuk szerint remek ár-érték aránnyal rendelkeznek.

Intel Core 2 Duo processzor dolgozik mindkét noteszgépben, ami mellé legfeljebb 4GB-nyi DDR2-es memóriát pakolhatunk két SO-DIMM foglalatba. A CX600 és a CR600 között a lényegi különbséget a videovezérlő terén találjuk. Előbbi modellben egy 512MB DDR2 fedélzeti memóriával megtámogatott Ati Mobility Radeon 4330, míg utóbbiban egy Geforce 8200M G vezérlő dolgozik (ennek nincs saját RAM-ja, hanem a központi memóriából csípi le). A kijelző a két modell esetén azonos, egy 16:9-es képarányú, 1366x768 képpont felbontású, LED háttérvilágítással ellátott, 16" méretű TFT. Az ECO Engine Technology segítségével a felhasználó öt különböző teljesítmény profil közül választhat (Játék, Film, Prezentáció, Iroda és Turbo Battery), hogy minimalizálja a gép áramfogyasztását, miközben különféle feladatokat végez. A konfigurációkat 802.11 b/g/n WLAN és EDR képes Bluetooth 2.0 modul valamint 1.3 megapixeles webkamera teszi teljessé. Az új noteszek lehajtott fedéllel mindössze 3 cm vastagok, súlyuk pedig - 6 cellás akkumulátorral - 2.48 kg. Az árral és elérhetőséggel kapcsolatban egyelőre nem nyilatkozott a gyártó.«

IPS PANELES TFT

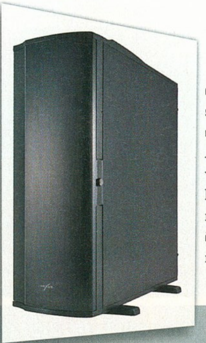
NEC MULTISYNC EA231WMI

Az IPS panellel szerelt TFT-k kiváló képminőségükről ismertek, azonban ehhez magas ár szokott társulni. A hírek szerint a NEC most piacra kerülő 23"-os példánya utóbbi téren komoly előrelépést hoz.

Manapság a TFT monitorok döntő többségét TN panellel szerelik, mivel az a legolcsóbb. A PVA, illetve IPS paneles modellek jobb képminőséget nyújtanak (színek, kontraszt és főleg a betekintési szög tekintetében), azonban az áruk is jóval magasabb szokott lenni. A NEC új EA231WMi monitoráról egyelőre annyit lehet tudni, hogy Full HD (1920x1080 képpont) felbontású lesz, a kontraszttal, fényerővel és betekintési szöggel kapcsolatos adatok még nem ismertek. A szokásos VGA és DVI csatlakozók mellett az új DisplayPort is megtalálható lesz rajta. A kiegészítő szolgáltatások között multimédia hangszórókat és 4 portos USB hubot találunk majd. Az energiatakarékosságot egy környezeti fényt érzékelő szenzor segíti majd, ami a megvilágításnak megfelelően állítja be a monitor fényerejét. A NEC új monitorának hazai elérhetőségével kapcsolatban még nem állnak rendelkezésre adatok. Nyugaton októbertől lesz kapható, előzetes becslések szerint 380USD körüli összegért, ami barátinak tűnik – figyelembe véve az IPS paneles TFT-k eddig megszokott árait.«

ÉLVERSENYZŐ ÉRKEZIK NEXUS EDGE

A Nexus egy komoly toronyházzal jelentkezett, ami méretei és szolgáltatásai alapján joggal pályázhat az elkötelezett játékosok kegyeire.

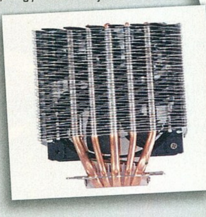


Decens fekete színben pompázik a Nexus új tornya, pedig semmi oka sincs szerénykedni, hiszen inkább nevezhetnénk királyi lakosztálynak, mint szimpla háznak. Nagy méretű géplakról lévén szó, így egyaránt kompatibilis az ATX/Flex, MicroATX és a teljes méretű ATX alaplapokkal. Az rendszer csendesebb működése érdekében az oldallapokat gyárilag hangelnyelő lapokkal látják el. A szellőzésről 3 14 cm-s ventilátor (egy elől, egy felül és egy hátul) gondoskodik, amelyek 1000 rpm sebességgel forognak. Az előlapon légszűrő is helyet kapott - távol tartandó a pormacskákat. A meghajtók számára bőséges hely áll rendelkezésre: 9 kívülről elérhető 5.25" méretű (ebből egy 3.5"-osra alakítható) és 9 belső 3.5" méretű, amelyek mindegyike szerszám nélkül szerelhető. Az alumíniumból készült előlapon e-SATA, 2xUSB 2.0, mikrofon és audio csatlakozókat találunk. A hátlapon négy lyukat alakítottak ki az esetleges vízhűtés csöveinek számára. További figyelmesség, hogy az alaplap tálcáját kivágták, így könnyebb a hűtők szerelése. Az Edge hazai ára még nem ismert, tőlünk nyugatabbra várhatóan 160 euro körüli összeget kell majd érte kicsengetni, ez nem kevés, de aki ekkora kéglit akar, kénytelen mélyen a zsebébe nyúlni…«

FORMABONTÓ PROCESSZORHŰTŐ

TUNIQ TOWER 120 EXTREME

Manapság a processzorhűtők gyakorlatilag egy kaptafára készülnek, a Tuniq azonban most egy, a megszokottól némileg eltérő, nagy teljesítményű megoldással jelentkezett.



Világrengető, radikális újdonságra nem kell azért gondolni, ilyet egyébként is elég nehéz lenne felmutatni a processzorhűtők terén. Az újdonság lényegében kimerül abban, hogy a CPU hőjét a levegőnek átadó bordák nem a szokásos módon néznek ki, hanem speciális hullám alakú elrendezést és nikkel bevonatot kaptak. A gyártó szerint ez hatékonyabb működést eredményez, és nem utolsósorban jól néz ki. A processzor magjától három 8 mm-es és két 6 mm-es hőcső vezeti el a felgyülemlett hőenergiát s adja át a bordáknak. Utóbbiak között egy 120 mm-es, mindössze 16 dBA zajszintű ventilátor kap helyet, aminek sebességét manuálisan szabályozhatjuk 1000 és 2000 rpm között. A 775 g (ventilátor nélkül) tömegű coolerhez a gyártó saját, TX-3 jelű hővezető pasztáját csomagolja. A hűtőből az alapkivitelű ezüst mellett készül egy fekete változat is, amire kék LED-ekkel ellátott ventilátor kerül, ez az átlátszó oldallapos gépek tulajdonosainak érdeklődésére tarthat számot. A Tuniq Tower 120 Extreme neten keresztül már rendelhető, 50 amerikai dollárt kérnek érte.«

MOZGÁSBAN A JÁTÉK

RAZER ORICHI ÉS KABUTO

A Razer két új, elsősorban noteszgép-tulajdonos játékosoknak készült terméket mutatott be. Az Orichi egy precíziós egér, a Kabuto pedig egy speciális egéralátét.

Vezetékes és vezeték nélküli üzemmódban is használható az Orichi fantázianevű egér, előbbi játékhoz, utóbbi pedig hétköznapi tevékenységekhez optimális. A rágcsáló nagyon komoly, 4000 dpi felbontású Razer Precision 3G Laser Sensor érzékelőt kapott, amit sok asztali egér is megirigyelhetne. Ennek segítségével másodpercenként hozzávetőleg 2.5 méteres mozgást tud lekövetni. A Razer Synapse fedélzeti memóriában különböző profilokat tárolhatunk, ahogy az a játékos egereknél manapság megszokott. A Bluetooth 2.0 kompatibilis eszköz jó Razer szokás szerint egyaránt kézre áll a jobb- és balkezes felhasználóknak is. Az egér két AA jelű elemmel működik, amelyek normál használat mellett 1-3 hónapig bírják szuflával. A mikroszálas Kabuto alátét szintén a mobil játékosoknak készült. Normál funkciója mellett arra is alkalmas, hogy szállítás közben megvédje a noteszgép kijelzőjét az esetleges sérülésektől. Az Orichi egér Nyugat-Európában 80 euro, míg a Kabuto alátét 20 euro körüli áron kerül forgalomba.«

SZÉTSZEDHETŐ ERŐMŰVÉSZEK

OCZ Z850(M) Z1000(M)

Az OCZ két új, nagyteljesítményű tápegységgel jelentkezett, amelyeket elsősorban munkaállomások, illetve bivalyerős játékPC-k áramellátására terveztek.

Moduláris és hagyományos kivitelben is forgalomba kerül az OCZ két új tápegysége - a típusjelzésben az M betű utal a moduláris verzióra. Tekintettel a normál és a moduláris változat közötti minimális árkülönbségre, érdemesebb az utóbbit választani (ha már az ember rászánta a pénzt), mivel így a felesleges kábelek nem nehezítik meg a légáramlást a számítógép házban. A tápok mindegyike 80+ Gold minősítést kapott, azaz a lehető leghatékonyabban teszik a dolgukat (normál terhelés esetén 90% felett). A kisebb modellek értelemszerűen 850, míg a nagyobbak 1000W teljesítményre képesek. A hűtésről egy csendes, 135 mm-es ventilátor gondoskodik, aminek fordulatszáma a tápegységben uralkodó hőmérséklettől függ. A csatlakozók között mindent megtalálunk, amire ma egy PC-ben szükség lehet, 12 V-os ágból mindössze egyet kapunk. Az új OCZ tápok itthoni ára illetve elérhetősége még nem ismert, az Egyesült Államokban a következő árakon kerülnek forgalomba: Z1000M – 300 USD, Z1000 290 USD, Z850M – 240 USD, Z850 – 220 USD. A gyártó mindegyik modellre öt év gyári garanciát ad.«

GURU ÁLOMPC

KÉT HÓNAPJA NEM JELENTKEZTÜNK állandó gépajánló rovatunkkal, így most rendesen megbolondítottuk a konfigokat, annál is inkább, mert van miről beszámolnunk. Ami a legfontosabb, hogy hazai pénznemünk végre erősödött egy kicsit, így némileg lejjebb mentek az árak.

írta» HORVÁTH PATRIK

A másik pedig az a tény, hogy az AMD videokártya és processzor fronton is megállíthatatlanul támad, így csak a két legdrágább gépben találhatunk ezentúl Intel processzort, az NVIDIA videokártyákat pedig végérvényesen száműztük a gépekből gyenge ár/teljesítmény arányuk miatt. A legolcsóbb gép megkapta a legújabb kétmagos AMD processzort, amiről pár oldallal arrébb olvashattok, továbbá átköltöztettük egy kisebb házba és minőségibb tápegységet kapott, hiszen újra elérhető a Corsair CX400! Ettől függetlenül a konfig ára nem változott, ami jó hír azoknak, akik eddig kivártak a vásárlással. A Value gép is megkapta a maga Corsair tápegységét, a ház is feljebb lépett egy kategóriával, a benne lévő alkatrészek többsége pedig olcsóbb lett, így a közel 30 ezer forintos árcsökkenés üdítő színfolt az iskolakezdésre. A két drágább gépben gyakorlatilag a hangkártya cseréje a közös, a Power ezen kívül egy marcona házikót is kapott, amelynek belseje továbbra is koromfekete. A 900 ezer forintos Dreamland ára annak ellenére nem változott, hogy a korábbi 16 gigás SSD helyett egy 64-est kapott.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA78GM-UD2H	19 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 240 BOX	16 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	12 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4850 Vapor-X 512 MB	30 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	5 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VK221D (1680x1050, TN)	41 ezer
Összesen (TFT nélkül)		135 ezer
Összesen (TFT-vel)		176 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte EX58-UD3R	44 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	65 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	6 GB Corsair DDR3-1600 CL9 TriKit	30 ezer
Videokártya	XFX Radeon HD4890 1 GB (Lite kiszerelés)	47 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	Corsair 64 GB MLC SATA2	48 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	24 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Titanium	23 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	31 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	31 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	32 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	27 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	11 ezer
Egér	Logitech G9	18 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 245T (1920x1200, S-PVA)	191 ezer
Összesen (TFT nélkül)		465 ezer
Összesen (TFT-vel)		656 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte MA790X-UD3P	25 ezer
Processzor	AMD Phenom II X3 710	28 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	12 ezer
Videokártya	XFX Radeon HD4890 1 GB (Lite kiszerelés)	47 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	24 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	11 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	19 ezer
Tápegység	Corsair HX450	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	11 ezer
Egér	Logitech MX518	10 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	61 ezer
Összesen (TFT nélkül)		254 ezer
Összesen (TFT-vel)		315 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte EX58-UD4P	56 ezer
Processzor	Intel Core i7 920 (Nehalem)	65 ezer
Processzor hűtő	Cooler Master Hyper N520	9 ezer
Memória	6 GB Corsair DDR3-1600 CL9 TriKit	30 ezer
Videokártya	2 x XFX Radeon HD4890 OC 1 GB (Lite)	94 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	30 ezer
SSD meghajtó	Corsair M64 64 GB MLC SATA2	48 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRBB Blu-Ray író	48 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	43 ezer
Hangfalrendszer	Creative GigaWorks G500 Pro-Gamer	41 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	18 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam Sphere AF	31 ezer
Számítógépház	CoolerMaster Cosmos S	56 ezer
Tápegység	Corsair HX620	30 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	35 ezer
Egérpad	Razer Destructor	11 ezer
TFT monitor	27" Samsung 275T+ (1920,1200, S-PVA)	257 ezer
Összesen (TFT nélkül)		645 ezer
Összesen (TFT-vel)		902 ezer

ÉRDEMES-E SPECIÁLIS HŰTÉSŰ VGA KÁRTYÁT VENNI?

Sokszor teszitek fel nekünk azt az egyszerű kérdést, hogy "az általatok ajánlott videokártya elfogyott, mit vegyek helyette?". Ezúttal különböző hűtésekkel szerelt HD4870-eket vizsgáltunk meg, hogy kiderüljön, érdemes-e ilyen kártyákat választani az alapváltozatok helyett.

írta» Horváth Patrik

Az AMD folyamatos árcsökkentésével igencsak belopta magát az itthoni vásárlók szívébe. A favoritnak kikiáltott HD4770 helyett azonos áron kínálja a gyorsabb HD4850-et, a HD4890 árban már rég otthagyta a konkurens GeForce GTX275-öt, és az előző csúcsnak számító HD4870 is beesett a 40 ezer forint alatti árkategóriába. Mostani számunkban ez utóbbit vizsgáltuk meg közelebbről, hiszen az átlag vásárló nem költ többet 40 ezer forintnál egy videokártyára, a HD4850-hez képest pedig a HD4870 20%-kal gyorsabb, ráadásul tuningbarát is, így viszonylag sokan kacsintgatnak felé.

A TESZT CÉLJA

Reményeink szerint sokat kíváncsiságát elégítjük ki azzal, hogy összegyűjtöttünk négy egymástól és a referenciától is eltérő hűtővel rendelkező videokártyát. Célunk az volt hogy kiderítsük melyik milyen halk, mekkora hatásfokkal képes ellátni a dolgát a rajtuk található légkavaró, illetve milyen erőtartalék szunnyad a grafikus magban az alap 750 MHz felett.

SAPPHIRE EDITON

A szokásos tesztgépbe elsőként a Sapphire 1 GB-os videokártyája került, amiről a csomagolás alapján azt hittük, hogy referencia változat lesz, de a kibontás után szembesültünk azzal, hogy ez egy ún. Sapphire Edition termék. A meglehetősen nagy alumínium borda szellős lamellákból épül fel, így könnyedén tud távozni rajtuk keresztül a hő anélkül, hogy szélzajt csapna az amúgy 8 centis ventilátor. Munkáját négy, rézből készült hőcső egészíti ki, az egész koncepciót pedig egy nagy, csillogó műanyag borítás alá rejtették. Sajnálatos módon a memóriákra nem kerültek bordák, így azok nagyobb hőmérsékleten üzemelnek, mint a referencia változatnál. Bár első ránézésre méretben nem mutat eltérést a Sapphire Edition az alap változattól, már a nyák színe is jelzi, hogy egy áttervezett verzióról van szó, legalábbis ami a tápellátásért felelős áramkört illeti. Ez nagyon fontos, hiszen tuningeredményekben messze a mezőny többi tagja felett teljesített a Sapphire Edition, ami a gyakorlatban 870 MHz-es eredményt jelent. Az alap 750 MHz-hez képest tehát 120 egységet ugrottunk előre, ami nemcsak egy remek 16%-os tuningnak minősül, de meghaladja a HD4890 850 MHz-es alapórajelét is! Ennek ellenére ez a kártya még így sem gyorsabb, hiszen a HD4890-ben lévő RV790-es grafikus magon architektúrális változtatásokat is végeztek, ami azonos órajel mellett pár százalékos pluszt jelent a régi maghoz (RV770) képest. Üresjáratban kultúrált hangja volt a méretes hűtőrendszernek, zárt háznál valószínűleg halk morajlást lehet csak kivenni belőle. Terhelésre már beindult a szerkezet és elég emberes zajt csinált, igaz még így is a második helyen végzett szubjektív zajtesztünkben. A magas fordulatszám ellenére a hűtő nem állt a helyzet magaslatán, mert a legizzasztóbb helyzetben 85 fokig engedte fel nyitott ház mellett a GPU-t és ezzel tesztünk legforróbb példányává lépett elő. Érdekes viszont, hogy az áttervezett és nagy bordával hűtött VRM áramkör itt volt a leghűvösebb, mindössze 73 fok. Üresjáratban az 59 fokos eredmény átlagos, de valamiért 100 MHz-cel gyorsabban járt ilyenkor a Sapphire Edition, mint a többi versenyző.

» HONNAN ISMERHETŐ FEL A SAPPHIRE EDITION? «

Bár a dobozról esélytelen felismerni a Sapphire saját hűtési megoldásával értékesített HD4870-et, rendelésnél mindenképpen ragaszdkodjunk a két DVI csatlakozóval felszerelt variánshoz (Dual DVI), így biztosra tudunk menni. A referencia hűtős HD4870 általában Lite kiszerelésben kerül értékesítésre, így az árlistákban is ezt biggyesztik a neve mögé.

SAPPHIRE VAPOR-X

Próbáltunk márkahűek maradni, így a sort a szintén Sapphire gyártmányú Vapor-X kiadással folytattuk. A memória mániásoknak jó hír, hogy a Vapor-X család két tagot számlál: az olcsóbbik verzión 1, a drágábbikon 2 GB VRAM-ot találunk. Mi a kisebbik, 1 gigás példányt teszteltük, de az itt leírtak maximálisan igazak a dupla ennyi memó-

riával gazdálkodó variánsra is.
A Vapor-X hűtővel rendelkező Radeonokat hónapok óta ajánlgatjuk nagy lelkesedéssel és úgy érezzük, eljött az ideje annak, hogy teszteredményekkel is alátámasszuk, miért is kedveljük a referenciától hűtésében merőben eltérő megoldást. A titok nyitja a vákuumos gőzkamrában keresendő, ami első ránézésre egy nagy vastömbnek tűnik. Belül egy hatalmas üreget találunk, amiben vákuum van, a hűtésért pedig a víz, pontosabban a vízgőz a felelős. A módszer nagyon hasonlít a hőcsövek működési mechanizmusához. Az alacsony nyomás hatására is már gőz állapotba kerülő víz felszáll a kamra tetejébe, ahol a ventilátor lehűti, majd cseppfolyós állapotban visszakerül a kamra alsó felébe és aztán kezdődik a körfolyamat elölről. Csak érdekességképpen említenénk meg, hogy a Sapphire a Toxic kiadású Radeon HD4890-nél a Vapor chamber technológiát ötvözte a heatpipe-pal, ezt egyfajta hibrid technológiaként reklámozzák. Ez annyit tesz, hogy a GPU hűvösen tartásához továbbra is a gőzkamrás rendszert használják, ám a kamra felső részének hűtését hőcsövekkel oldják meg, amelyek sokkal nagyobb hatásfokkal dolgoznak, mintha csak ventilátorral fújnánk a levegőt. A HD4870 Vapor-X-es változata borzasztóan csendes volt, legalábbis ami az üresjáratot illeti. A hőmérséklet sem szaladt el (62 fok), így megbizonyosodtunk róla, hogy a gőzkamrás technológia abszolút nem rossz. Terhelés hatására szinte alig változott a ventilátor hangja, a hőmérséklet ennek ellenére csak 77 fokig emelkedett, ott megállt. Ezzel tesztünk második leghűvösebb kártyáját üdvözölhettük a speciális hűtéssel ellátott HD4870 személyében. Mint minden számítástechnikai terméknek, ennek is vannak gyenge pontjai. Először is a memóriákat csak a hátoldalon hűti a méretes fekete borda, a grafikus maghoz közeli chipekre a nagyméretű gőzkamra miatt nem tudtak bordákat tenni, így azok hűtés nélkül maradtak. További negatívum, hogy tuningban nem szerepelt valami jól a Vapor-X, mindössze 830 MHz-et sikerült vele elérnünk, ami 80 MHz-cel van a gyári specifikáció felett (ezzel egyébként még így is második legjobb a négy VGA közül). Az alacsony profilú, sok lapátos ventilátor csapágya véleményünk szerint nem lesz hosszú életű, hiszen már most is képes megállni két fordulat között. Működése során a Vapor-X volt az egyetlen olyan kártya, amely valamilyen részén világított, ez esetünkben a burkolat oldalán elhelyezett Sapphire logóra vonatkozik, ez kék színben pompázott.

ASUS GLACIATOR

Harmadik alanyunk az Asus Glaciator hűtőrendszerével szerelt Radeon HD4870 volt, 512 MB-os kiszerelésben. Tesztünk legolcsóbb VGA-járól van szó, bár ezt főleg a fél gigabájt VRAM-nak köszönheti. A hatalmas dobozban érkező VGA mellett semmi extrát nem találtunk, a szokásos kábelek, leírások és driver CD látványa fogadott minket. Bizonyos esetben egy bőr egérpaddal is kiegészül a csomag, a nálunk járt példányban nem volt.
Már első ránézésre is kétségeink voltak afelől, hogy a korosodó Glaciator hűtés (ami egyébként egy sima kör alakú bordát és egy rajta csücsülő ventilátort jelentett) mennyire lesz képes hűvösen tartani a meglehetősen forrófejű grafikus magot. Még nagyobb kérdőjelnek bizonyult az, hogy a csenevész méretű bordát mekkora fordulatszámmal tudja állandóan hűvösen tartani a nyolc centis légkavaró. Sajnos már bekapcsoláskor éreztük, hogy itt csendről szó sem lesz, a ventilátor gyakorlatilag a nulladik perctől kezdve teljes gázon üzemelt, ezt se a driver telepítés után, se üresjáratban nem volt hajlandó megváltoztatni. Ennek eredményeképpen ez volt a leghűvösebb a mezőnyben, legalábbis ami a GPU üresjárati hőmérsékletét illeti. Komoly terhelés hatására aztán gyorsan kezdett forrósodni az 55 nm-es grafikus mag és elérte a 79 fokot, amellyel rögtön a sor végén találta magát az Asus megoldása, egyedül a Sapphire Edition volt nála melegebb. A memóriák egyáltalán nem kaptak hűtést, de ami rosszabb, hogy a légáramlatból se nagyon jut ki nekik, így aztán a működésükért felelős I/O áramkör (nem összekeverendő a GPU-hoz tartozóval) majdnem 100 fokon üzemelt nyitottháznál, ami kezd távol esni az egészségestől. Megpróbáltuk a ventilátort alacsonyabb fordulatszámra serkenteni, de a Catalyst beépített szabályzója nem volt kompatibilis a termékkel.
Kétkedve álltunk neki a tuningolásnak, lévén egy gyengécske hűtési rendszerrel volt dolgunk. Nem is okozott meglepetést a 820 MHz-es eredmény, ami a maga 70 MHz-es többletével a mezőny leggyengébb VGA-jává varázsolta az Asus Glaciatorját.

POWERCOLOR PCS+

Utolsóként a tavaly nyáron berobbant Powercolor PCS+ szériájába tartozó HD4870-et vizsgáltuk meg. Erről azt kell tudni, hogy tavaly júliusban érkeztek meg belőle az első szállítmányok, és az egyedi hűtőrendszer, valamint a pofátlanul olcsó vételár miatt hamar lába kélt a nagykereskedések raktárkészletének, a felhasználók megvették gyakorlatilag az összeset. Aztán teltek-múltak a hónapok és a szál-

» TUDTAD-E...? «

...hogy a HD4870-ek tuningolását visszafogja a Catalyst Control Center? Az alap 750 MHz-es órajelet mindössze 790-ig engedi tolni, holott a legtöbb kártya ennél sokkal többre is képes. Ahhoz, hogy 790 MHz-nél magasabb órajelet be tudj állítani le kell töltened a RivaTuner legújabb változatát. Itt bármeddig elmehetsz, tesztelni a Furmark Stability Test-jével érdemes. Sajnálatos, hogy egyelőre a RivaTuner képtelen külön kezelni a 2D-s és 3D-s órajeleket, így ha 790 MHz feletti tuningra vágyunk, le kell mondanunk az energiamenedzsmenttől és elképzelhető, hogy a megnövekedett hőteremlés miatt zajosabb lesz videokártyánk hűtése - üresjáratban is.

MÉRÉSEK/MŰSZAKI ADATOK	SAPPHIRE 1 GB	SAPPHIRE VAPOR-X 1 GB	ASUS GLACIATOR 512 MB	POWERCOLOR PCS+ 512 MB
GPU idle	59 fok	62 fok	52 fok	58 fok
GPU burn	85 fok	77 fok	79 fok	76 fok
I/O burn	73 fok	77 fok	79 fok	75 fok
2D órajel	600 / 3600 MHz	500 / 3600 MHz	500 / 3600 MHz	500 / 3800 MHz
3D órajel	750 / 3600 MHz	750 / 3600 MHz	750 / 3600 MHz	800 / 3800 MHz
Tuning (GPU)	870 MHz	830 MHz	820 MHz	820 MHz
Szubjektív zajszint	kicsit hangos	halk	nagyon hangos	idegesítő
Bruttó kiskereskedelmi ár	41 ezer Ft	44 ezer Ft	38 ezer Ft	42 ezer Ft

lítmányok egyre kevesebb ilyen kártyát tartalmaztak, ennek hátterében az akkorra már normalizálódó árak és a bővülő termékkínálat voltak. Most leporoltuk őfelségét és elvittük egy körre, hogy kiderítsük a vonzó áron kívül fel tud-e mutatni mást is, amivel meggyőz minket létjogosultságáról.
Tesztünk második 512 MB-os versenyzője volt a Powercolor üdvöskéje, egy Sapphire Lite verzióhoz hasonló méretű dobozban érkezett meg hozzánk. Ez volt az egyetlen olyan VGA, amely gyárilag emelt órajelekkel bírt, ez a gyakorlatban 800/3800 MHz-et jelentett szemben az alap 750/3600-zal szemben.
Bekapcsoláskor teljes némaságra lettünk figyelmesek, ami nagyon kedvünkre volt, egészen addig, amíg meg nem pillantottuk az álló ventilátort a videokártya tetején. A HD4870 ugyanis nem tartozik azon VGA-k közé, amelyek üresjáratban alacsony hőtermeléssel rendelkeznek. Ez gyorsan ki is derült, hiszen a semmiből egyszercsak megindult a légkavaró, de olyan hévvel, hogy szó szerint megijedtünk tőle. Felpörgött maximális fordulatszámra, aztán elhalkult, de még így is borzasztóan hangos volt. Az idő múlásával aztán ismét leállította magát, majd kezdődött elölről a procedúra, amellyel gyorsan kihívta szörnyű haragunkat. Szabályozni természetesen nem lehetett a Catalyst Control Centerből, így kénytelenek voltunk terhelésre bírni, hiszen úgy voltunk vele, hogy akkor talán már nem ingadozik majd a fordulatszám és konstansan hangos lesz. A számításunk be is jött, grátiszként kaptunk még egy éles sistergő zajt is, amely üresjáratban nem volt hallható. Rettenetesen bántja az ember fülét és csak terhelésnél jön elő, így kezdtünk nagyon rosszban lenni a Powercolor mérnökeivel, mégha soha nem is találkoztunk velük.
Hőmérsékleteit tekintve a PCS+ volt összességében a leghűvösebb, az emelt órajel - a többi kártyához hasonlóan - nem járt hőemelkedéssel.
Gondoltuk magunkban, hogy egy kártya nem lehet ennyire rossz, valami vonzó tényezőnek biztos, hogy kell benne lennie, talán majd a tuning lesz az. Hát nem. Ugyanazt a 820 MHz-et sikerült kisajtolnunk belőle, mint a fele akkora hűtővel rendelkező Asus Glaciatorból, ami egy emelt órajelű kártyától szégyen, ráadásul 512 MB memóriája ellenére tesztünk második legdrágább versenyzője volt.

EREDMÉNYHIRDETÉS

Bár referenciahűtővel bíró HD4870 most nem szerepelt a vizsgált modellek között, annyiszor teszteltük már, hogy fejből is képesek vagyunk viszonyítani hozzá a most nálunk járt négy versenyzőt.
A Sapphire hőcsöves hűtővel ellátott HD4870-e (Sapphire Edition) a zajt csapók közül a leghalkabb volt, saját tervezésű nyákjának és áramkörének köszönhetően pedig kimagasló tuningeredményt produkált. 40-50 MHz-et vert a mezőnyre, így nagyjából elérte egy HD4890 sebességét jóval kedvezőbb áron. A magas hőmérséklethez egyelőre magas ár is tartozik (41 ezer forint), így ha utóbbi egy picit csökkenni fog, akkor ajánlott vételnek minősül a zajra kevésbbé kényes túlhajtók számára.
Sapphire gőzkamrás hűtéssel megáldott Vapor-X-e gyakorlatilag tesztünk legjobb vétele. Messze ez volt a leghalkabb a mezőnyből, ráadásul mindezt úgy tette, hogy közben semmivel nem volt melegebb kihívóinál. Tuningban ugyan nem parádézott és árcédulája is a legcsípősebb (44 ezer forint), de úgy gondoljuk, hogy a halk működés nagyjából megér ekkora felárat.
Az Asus sokadik születésnapját ünneplő Glaciator hűtése mára bizony nagyon kevés. A referencia hűtőhöz hasonló zajszint mellett nem tud egyértelműen hűvösebb működést produkálni a mindösszse egy apró bordából és ráaggatott ventilátorból álló Glaciator. Tuningban is utolsó helyen végzett az Asus megoldása, így úgy gondoljuk, hogy a referencia változatok jobb vételek, hiszen azok hűtik a memóriát is, plusz a feszültségszabályzó áramkörök is kapnak némi levegőt, ráadásul a felmelegedett légnemű a ház hátulján távozik, nem bent kering.

Végére hagytuk a Powercolor gyárilag tuningolt megoldását, amely minden szempontból csalódás volt a számunkra. A zajos és össze-vissza ingadozó ventilátor már önmagában el tudja venni egy játékos kedvét az élettől, hát még az, ha egy 512 MB-os kártyáért egy vagyont fizet és cserébe ezt kapja. Tesztünk második legdrágább VGA-ja (42 ezer forint) egyértelműen kerülendő, hiszen 15 gombóc fagyi felárért kétszer ennyi memóriát és sokkal halkabb hűtőrendszert kapunk a Sapphire Vapor-X személyében.
Itt akár be is fejezhetnénk, de van még egy kérdés, ami rendszeres olvasóinkat talán még az előző bekezdéseknél is jobban foglalkoztatja: na de mi van a HD4890-nel? A kérdés jogos és egyben idegtépő is, hiszen az XFX és a Gigabyte megoldása már megvásárolható 50 ezer forint alatt, míg tesztünk ajánlott vétele alig pár ezer forinttal olcsóbb ezeknél és egyértelműen lassabb. Véleményünk szerint aki hajlandó némi plusz zajt bevállalni a sebességért cserébe, az válassza a HD4890-et, aki viszont a csendre pályázik az jobban jár a HD4870 Vapor-X-szel, 830 MHz-et amúgy is ki tud sajtolni belőle, amely közelebb hozza a nagy testvérhez.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-EP45-DS3, Intel Core 2 Duo E8400, 4 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 320 GB Hitachi 7200 rpm 8 MB cache HDD, Windows Vista Business SP2, AMD Catalyst 9.7

A tesztkonfigurációt és a tesztben szereplő HD4870-eket a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

MIRE ELÉG EGY OLCSÓ PROCESSZOR?

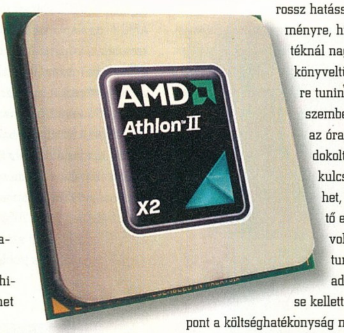
írta» Horváth Patrik

Előző számunkban bemutattuk az AMD frissen debütált kétmagos processzorait, és leteszteltük az Intel sokadik Core 2 Duóját. Akkor a párharcból az AMD olcsóbbik kétmagosa, az Athlon II X2 250 jött ki győztesen. Eltelt egy hónap és megjelent a 200 MHz-cel lassabb és már 15 ezer forint alatt megvásárolható verzió...

A világgazdasági válság és egyéb tényezők hatása miatt minden piacon az figyelhető meg, hogy az emberek próbálnak kompromisszumokat kötni és az igényeiknek megfelelő legolcsóbb termékeket keresni. Így van ez a számítástechnikában, ha pár ezer forintot tudunk spórolni egy-egy alkatrészen, akkor a teljes gép ára akár több tízezer forinttal is alacsonyabb lehet. A nem régóta kapható Athlon II X2 240-et azért hoztuk el egy körre, mert 200 MHz-cel lassabb mindössze az egy hónapja nálunk vendégeskedő X2 250-nél, viszont jelenleg 14 ezer forintos árával nagyon csábító vétel lehet azoknak, akik szeretnék minél olcsóbban de nem feltétlenül lassú processzorral megúszni a fejlesztést. Régebben egy hasonló árkategóriás CPU nem sokmindenre volt jó, szerencsére a helyzet gyökeresen megváltozni látszik.

A TESZT CÉLJA

Tesztünkben az újdonsült kétmagos Athlont II-őt a korosodó, régebben az árkategória bajnokaként emlegetett Pentium Dual Core E5200-zal hasonlítottuk össze. Az upgrade-elők kedvéért bevettük a buliba az X2 240-nel azonos órajelen ketyegő X2 5400+ Black Editiont is, hogy lássák a tulajok mekkora plusz sebességet kapnak a pénzükért. Csakúgy, mint előző számunkban, most is találkozhatnak olvasóink tuningeredményekkel, hiszen az összkép így lehet csak teljes.



EREDMÉNYEK

Alapórajelen bő 10%-ot vert az E5200-ra az X2 240, ami nem is volt meglepő, hiszen a kihívó fél lényegesen gyengébb a múltkori számban tesztelt E6300-zal szemben, míg az Athlon II mindössze 200 MHz-cel lassabb az X2 250-nél. Egyedül a renderelés volt az a terület, ahol az E5200 vissza tudott vágni, de itt sem volt nagyobb az előnye 5%-nál. Érdemes megfigyelni, hogy az X2 5400+ BE mennyivel lassabb már az E5200-nál is, hát még ha az új Athlonnal hasonlítjuk össze. A helyzet azért bizarr, mert az 5400+ egy árban mozog az X2 240-nel, pedig látható mennyivel gyengébb nála.

TUNING

Ami a tuning eredményeket illeti, az E5200-ból egy átlagos 3300 MHz-et tudtunk kicsavarni, míg az Athlon II hozta a tőle nagyjából elvárható 3500-at. Érdemes azt is szem előtt tartanunk, hogy jelen esetben kifejezetten olcsó memóriákat tettünk a processzor mellé, így 1333 MHz-en működtek CL9-es időzítés mellett. Ez láthatóan rossz hatással volt a teljesítményre, hiszen egy-két játéknál nagyobb hátrányt könyveltünk el a 3600 MHz-re tuningolt X2 250-nel szemben, mint ahogy azt az órajelkülönbségek indokolták volna. Szintén kulcsfontosságú lehet, hogy a gyári hűtő ezúttal is elég volt a kis Athlon II tuningolásához, ráadásul ehhez lármát se kellett csapnia. Újabb jó pont a költséghatékonyság mellett.

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-EP45-DS3 ill. Asus M4A785VD-M Evo, Intel Pentium Dual Core E5200 ill. AMD Athlon II X2 240, 4 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5 ill. 4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL9, 320 GB Hitachi 7200 rpm 8 MB cache HDD, Windows Vista Business SP2, ATI Catalyst 9.7

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft., a processzorokat az iPon Computer Kft., míg az Asus alaplapot az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

ÖSSZEGZÉS

Furcsa volt látni, hogy a múltkor tesztelt Pentium Dual Core E6300-zal szemben is simán felvette a kesztyűt a legalacsonyabb órajelen járó kétmagos Athlon, pedig a két processzor nem ugyanabba az árkategóriába esik. Ha abból indulunk ki, hogy az Athlon II X2 250 és a Phenom II X2 550 nagyjából azonos sebességre képes és az X2 240 alig lassabb náluk, akkor gyorsan rájöhetünk arra, hogy a 2009-es év "E5200"-át köszönthetjük a kis zöld processzor személyében. Már alapórajelen is kihajtja a videokártyák többségét, de tuningolva gyakorlatilag bármelyikhez elég, főleg ha nem alacsony felbontásban játszunk. Természetesen az E8000-es szériába tartozó gyors Core 2 Duo-kkal nem nagyon tudja tartani a lépést, viszont a két processzorcsalád közti különbözetet ha a videokártyára szánt pénzhez csapjuk, akkor lényegesen kiegyensúlyozottabb és erősebb vas lesz a jutalmunk. Nincs más hátra, minthogy gratuláljunk az AMD-nek, hiszen immáron a belépő kétmagosok kategóriájában is ők nyújtják adott pénzért a legjobb teljesítményt.«

MÉRÉSEK	AMD ATHLON 64 X2 5400+ BE	AMD ATHLON II X2 240	AMD ATHLON II X2 240 @ 3.5	INTEL PENTIUM DUAL CORE E5200
Far Cry 2 1024x768 Medium DX9 Ranch Small	53,2 (40,4)	62 (42,2)	69,7 (59,7)	56 (41,4)
Stalker Clear Sky 1024x768 Full Dynamic Extreme (Rain)	54 (20)	65 (23)	71 (25)	60 (25)
Call Of Juarez 1024x768	38 (16,9)	39 (18,1)	39 (18)	39,7 (18,6)
Cinebench R10	4466	4808	6082	5149
WinRAR Benchmark	700	1206	1388	1081
MediaShow Espresso (kódolás mp4-be) (perc:mp)*	25:09	18:07	14:35	21:38

* a kisebb érték a jobb

ÖREG PC NEM VÉN PC!

Több mint fél évvel ezelőtt térképeztük fel utoljára a gépfelújítás lehetőségeit, mostanra viszont tárgytalanná váltak az akkor leírtak, így az iskolakezdésre mindenképpen úgy gondoltuk, hogy érdemes egy megújult nagygenerált tartani.

írta» Horváth Patrik

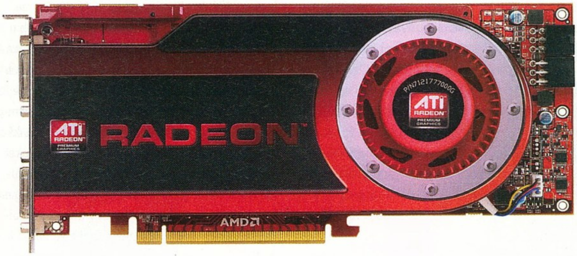
Januárban alapvetően a régi foglalaú processzorral és AGP-s videokártyával rendelkezőkre fektettük a hangsúlyt, az azóta eltelt fél évben úgy gondoljuk, hogy rajtuk kívül már az első PCI-Express szabvány úttörői is meg akarnak válni szeretett rendszerüktől, így a palettát velük bővítjük.

EGY KIS "TÖRTÉNELEM"

Amikor 2005 körül megjelentek az első PCI-Expresses videokártyák, csak és kizárólag az Intel új, LGA775-ös foglalatába passzoló processzorokkal és a hozzájuk szervesen kapcsolódó DDR2-533/667-es memóriákkal lehetett kipróbálni őket. Voltak olyan VGA-k, amelyek csak és kizárólag PCI-E foglalattal kerültek forgalomba (legalábbis kezdetben), így a tehetősebbek bizony már akkor behódoltak a technika vívmányainak. Ha azóta nem léptek túl nagyot, akkor most meglehetősen nehéz helyzetben vannak, ugyanis a ma forgalomban lévő LGA775-ös processzorok közül egyiket se tudják beletenni régi alaplapjukba, hiába nem változott fizikálisan a foglalat. A csigalassú 667 MHz-es DDR2 memóriák kora is leáldozott, bár a mai alaplapok még bőven támogatják őket, a sebességérzeten rengeteget ront a szerényebb memória-sávszélesség. Így aztán ezekre a felhasználókra is hasonló sors vár, mint a már említett AGP-s platform tulajdonosaira.

OLCSÓ MEGOLDÁSOK

A felhozatal igencsak megváltozott, ráadásul egy hónap múlva újabb kavarás veszi kezdetét az Intel Lynnfield kódnevű processzorainak startjakor. Az AMD részéről két foglalat közül választhatunk: az egyik a már jól megszokott Socket AM2+, a másik a Phenom II-es processzorokkal debütált Socket AM3. Lényeges különbség, hogy míg az előbbi családba tartozó CPU-k csak és kizárólag DDR2-es memóriákat kezelnek, addig az AM3-mas változatok már megbírkóznak a DDR3-mal is. Fontos ugyanakkor tudnunk, hogyha alaplapot fogunk választani, akkor a Socket AM3-mas példányokba csak DDR3-mat, a Socket AM2+osokba pedig csak DDR2-t tudunk pakolni. Jelenleg a két memóriaszabvány közötti árkülönbség elég jelentős, gyakran kétszeres is lehet, így aztán nem mindegy hogyan osztjuk el a gépfejlesztésre álló pénzösszeget. Aki minden forinton igyekszik spórolni, az nyilvánvalóan az olcsóbb platform felé fog tendálni. Nekik van könnyebb dolguk, hiszen a Socket AM3-as alaplap választék még mindig elég siralmas, gyakorlatilag 10-12 deszka közül kell kiválasztanunk a nekünk megfelelőt, ráadásul microATX formátumban nem is gondolkodhattunk megfelelő alany hiánya miatt (egészen a 785G chipset megjelenéséig). A Socket AM2+-os alaplapok közül egyértelműen olyat kell keresnünk, amelyik a legmodernebb chipsettel rendelkezik és maximálisan támogatja a Socket AM3-as processzorokat is. A lassan nyugdíjba vonuló AMD 780G remek alanynak bizonyul, hiszen ma már 20 ezer forint alatt hozzájuthatunk egy ilyen laphoz, ráadásul meglehetősen jó felszereltséget is kapunk cserébe. Ha nem sajnáljuk a pénzt a DDR3-mas memóriákra, akkor az Asus vagy a Gigabyte műhelyéből legördült 785G-s alaplapot is hazavihetünk, ilyenkor viszont számoljunk egy nagyságrenddel 10 ezer forintos többletkiadással.



ÁR/ÉRTÉK ARÁNYRA OPTIMALIZÁLT KONFIGOK

	AMD ALAPOKON		INTEL ALAPOKON	
	Termék neve	Ár	Termék neve	Ár
Alaplap	Gigabyte GA-MA78GM-UD2H	19 ezer Ft	Gigabyte GA-EP43-DS3	19 ezer Ft
Processzor	AMD Athlon II X2 240 BOX	16 ezer Ft	Intel Pentium DC E6300 BOX	19 ezer Ft
Memória	2x2 GB Kingmax DDR2-800	12 ezer Ft	2x2 GB Kingmax DDR2-800	12 ezer Ft
Videokártya	Radeon HD4850 512 MB	26 ezer Ft	Radeon HD4850 512 MB	26 ezer Ft
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer Ft	Corsair CX400	13 ezer Ft
Összesen		86 ezer Ft		89 ezer Ft

TELJESÍTMÉNYRE OPTIMALIZÁLT KONFIGOK

	AMD ALAPOKON		INTEL ALAPOKON	
	Termék neve	Ár	Termék neve	Ár
Alaplap	Gigabyte GA-MA790XT-UD4P	30 ezer Ft	Gigabyte EP45-UD3	26 ezer Ft
Processzor	AMD Phenom II X4 810 BOX	35 ezer Ft	Intel Core 2 Quad Q9400 BOX	45 ezer Ft
Memória	2x2 GB Kingmax DDR3-1333	18 ezer Ft	2x2 GB Kingmax DDR2-800	12 ezer Ft
Videokártya	Radeon HD4870 1 GB	37 ezer Ft	Radeon HD4870 1 GB	37 ezer Ft
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer Ft	Corsair CX400	12 ezer Ft
Összesen		133 ezer Ft		142 ezer Ft

CPU FOGLALATOK ÉS MEMÓRIÁK KOMPABILITÁSA

	DDR2	DDR3
SOCKET AM2+		
Athlon 64, Athlon 64 X2, Phenom X3, Phenom X4, Phenom II X4 920/940	+	-
SOCKET AM3		
Athlon II X2, Phenom II X2, Phenom II X3, Phenom II X4	+	+
LGA775		
Celeron 4xx, Pentium DualCore, Core 2 Duo, Core 2 Quad	+	+
LGA1156*		
Core i5	-	+
LGA1366		
Core i7	-	+

* várható megjelenés: szeptember 6.

Processzorok szintjén egyszerű a helyzet, a legújabb kétmagos Athlon II X2 család igencsak odapörkölt az Intel régóta dédelgetett Pentium Dual Core szériájának, így nem kérdés, hogy az X2 240 lesz a kevésbbé tehetősek választása. Remek tuningpotenciálja mellett alacsony fogyasztással és viszonylag magas alapórajellel is büszkélkedhet. Az Intel január óta elég jelentős árcsökkentést hajtott végre az elmúlt fél évben, de ez inkább csak az alsóbb régiókban érezteti hatását. A régi nagy kedvenc E5200 például már 15 ezer forint alatt megvehető, míg januárban majdnem 20-at kértek érte. Az akkori árért most egy jóval erősebb E6300-at kapunk (nem összekeverendő a 3 évvel ezelőtt debütált Core 2 Duo E6300-zal!), amely 300 MHz-cel magasabb órajelével és 266 MHz-cel nagyobb rendszerbuszával jobb vételnek tűnik (mostani számunkban egyébként egy összehasonlító elemzést is olvashattok ebben a témakörben). Ettől függetlenül ez sem igazán ajánlható vétel, hiszen a nála kedvezőbb áron kapható Athlon II X2 250 gyorsabb nála és túlhajtásban sem mutakozott különbség köztük. Az E6300-at tehát csak Intel márkahű embereknek ajánljuk, alaplapból pedig P43/P45 chipsetest keressünk, nagyjából 20-25 ezer forint közötti összeget kell leszurkolni értük. Ha P45-ös lapkakészlet mellett döntünk, akkor némi felárért lehetőségünk van DDR3 foglalatokkal is rendelkező deszkát venni, ám ettől óva intenénk mindenkit, mert sebességben semmit nem nyerünk.

EGY EMELETTEL FELJEBB

Ha feljebb merészkedünk árban, akkor AMD fronton a legolcsóbb négymagos Phenom II elég jó vételnek számít, ráadásul tuningpotenciálja sem rossz. Ami az Intelt illeti, a végletekig megcsonkított Q8000-es szériát nem szívesen ajánljuk, főképp azért, mert két E5200 sebességét hozza maximális kihasználtság mellett egy közel 40 ezres Q8300.

A virtualizációs technológiával szintén hadilábon áll a gyártó, ugyanis csak a legutolsó stepping tartalmazza a VT-x-et, ami a hamarosan megjelenő Windows 7 operációs rendszer Windows XP virtuális módjához szükséges. Ennek fényében kénytelenek vagyunk még mindig kétmagos, de magas órajelű Core 2 Duo-kat ajánlani, ami azért szomorú, mert az AMD a felsőkategóriás kétmagosait 25 ezer forint alatt árulja, míg az Intelnél ez a lépcsőfok 30 ezer forint körül kezdődik (igaz valamivel gyorsabbak is). Ha némileg tovább megyünk árban, akkor AMD-nél a csúcskateógirás X4 955-be botlunk, amelyet nem nagyon van értelme megvenni, ha szunnyad bennünk egy kis tuningszellem. Az Intelnél viszont végre valahára szembetalálkozunk a Q9400-zal, ami a jelenlegi árán egész vállalható vételnek tűnik, ráadásul a virtualizációs technológiát is támogatja már a kezdetek óta.

A Nehalem kódnevű processzorra épülő Core i7 platform bár átment egy viszonylagos árcsökkentésen, ez leginkább az alaplapokat érintette csak, 100 ezer forint alatt még mindig nem tudjuk kihozni a két fő alkatrészt, így jelen cikkünkben nem is tárgyljuk ezt az upgrade-elési lehetőséget. A szeptember elején megjelenő Lynnfield processzorok (Core i5) ráadásul ettől eltérő tokozást fognak kapni, így az átjárás megint ellehetetlenül - amolyan szokásos Intel módra.

VGA

Ami a videokártyákat illeti, egy meglehetősen nagy ugrás történet az elmúlt bő fél év során. Januárban még egy Radeon HD4670-et ajánlottunk a szerényebb anyagi helyzetben lévőknek 22 ezer forintért, jelenleg ennyi pénzből pedig majdnem kijön egy HD4850, ami durván kétszer gyorsabb. A drágább gépbe pakolt HD4830 januári áráért (33 ezer forint) ma majdnem megkapjuk az 1 GB memóriával rendelkező HD4870-et, ami bő 50%-kal gyorsabb. Jól látható tehát, hogy az AMD agresszív árpolitikája igencsak lenyomta az árakat és ha világszinten nem is ennyire látványosan, de hazánkban borzasztó népszerűségnek örvend a Radeon HD4800-as széria valamennyi tagja.

TÁPELLÁTÁS

Elővigyázatosságból mindenképpen vizsgáljuk át tápegységünk erejét, különösen a régi és nem túl márkás példányok esetében. A modernizálás során szükségünk lesz egy 24 tűs és egy 4 tűs (ún. kiegészítő) tápcsatlakozóra, a több éves daraboknál jellemzően utóbbi hiányzik, előbbiből is csupán egy 20 tűs verzió van (ami egyébként kompatibilis a 24-es aljzattal, csak nem olyan stabil). Így aztán ha a keret engedi, mindenképpen érdemes lecserélni őkelmét, hiszen a tápegységek a gép legfontosabb részei. Ha ezen spórolunk, könnyen elbukhatjuk a megtakarított összeg sokszorosát is egy baleset során. Ajánlott vételek még mindig a Corsair és az FSP olcsóbb tápjai (de a Chieftecekkel sem lövünk mellé).«

A TAKARÉKOSSÁG ÁRA

Az LCD panelek döntő többsége az olcsón előállítható és sok paraméterében gyengén teljesítő TN technológiára épül. A sokkal jobb xVA és IPS két-, háromszorszoros áron kerül forgalomba, amit az átlag felhasználó nem hajlandó kifizetni. A Dell után így a Samsung is úgy döntött, hogy ideje ezen változtatni, így született meg a Navy.

írta» Horváth Patrik

Sajnos arra vonatkozólag nincs információnk, hogy a gyártók hol és milyen megoldásokkal tették költséghatékonyabbá a panelek előállítását, az viszont biztos, hogy az F2080 és az F2380 is c-PVA tecnológiával készül, ahol a "c" a consumert, vagyis a fogyasztói társadalom számára megfizethetőt jelenti. Árban még így is majdnem kétszer annyiba kerülnek, mint a hasonló méretű TN paneles TFT-k, ám a PVA panelből kreált újdonság bizakodásra adhat okot.

KÜLSŐ

A két monitor a mérettől eltekintve olyan, mint két tojás. Feketék, szögletesek és hatalmas négyzet alakú talppal rendelkeznek. Furcsa, hogy ettől függetlenül nem a talpazat az igazán nehéz, a súly a gázrugóra hasonlító rendszerben van, ami a magasság-állításért felelős. Bemenetekből hármat kapunk, ami egy analógot (D-Sub) és két digitálisat (dual DVI!) jelent, HDMI ezúttal nincs. Képarányukat tekintve mindkért panel követi a 16:9-es trendet, így a 20"-os natív felbontása 1600x900, míg a 23-masé 1920x1080.

ELSŐ BENYOMÁSOK

A szövegmegjelenítéssel semmi gond nem volt, a c-PVA panel kellő élességgel tette a dolgát, ám a remek őssel büszkélkedő technológia előnyei itt nagyjából véget is érnek. Először is játékra nagyon nehezen mernénk ajánlani őket, hiszen válaszidejük meglehetősen magas. Ami még zavaróbb, hogy color blendingtől nem mentesek, ami annyit tesz, hogy a sötét árnyalatú színek nemcsak utánhúzást, de egész csúnya maszatolást hagynak maguk után hátra, így egy mozgóképnél bizonyos részek kivehetetlenek lesznek. Szintén gond - és ez filmnézésnél az igazán tragikus -, hogy a sötét részeken teljességgel elveszik a részletgazdagság. Az árnyékos területeknél lehetetlen kivenni a különböző objektumokat, még akkor is, ha a gammát az egekbe húzzuk és tejfölössé varázsoljuk a képet. Ez annyit tesz, hogy például egy lépcső mögött megbúvó embert a sötétben lehet, hogy nem is fogjuk észrevenni játék közben, csak ha már ránk lő vagy hozzánk szól.

SZÍNEK, LÁTÓSZÖG

A színvilággal se voltunk kibékülve, meglehetősen nehéz volt színhelyes közelbe hozni a paneleket. Az OSD ugyan segítségünkre volt, de beállítások terén többet vártunk volna tőle a szokásos RGB-n és fényerő/kontraszton kívül. Természetesen most is vannak előre beállított színprofilok, de ezek közül legfeljebb az internet mód az, amit használhatónak véltünk. A menüben való lépkedésért felelős gombok a káva alján helyezkednek el párhuzamosan a földdel, használatuk nem túl kényelmes.

A látószögek érdekesen alakultak. Természetesen nem volt szó TN panelekhez hasonló sötétedésről vagy inverzbe való átfordulásról, de a kontrasztcsökkenés elég feltűnő volt alulról és felülről nézve is.

ÖSSZEGZÉS

Összességében tehát elmondható, hogy a c-PVA panel főleg sebességben (válaszidőben) tér el nagy testvérétől, de ezt sajnos szembe tűnően teszi (játékra tehát nem ajánlott). Nem tudni, hogy minden ilyen panel hasonló lesz-e, de a Samsung Navy kijelzői szinte teljesen elvéreztek a sötét részek megjelenítésekor, így filmnézésre se ajánlhatók. Maradna a fotófeldolgozás, de ott azért az IPS alapú panelek még mindig jobbak, irodai környezetbe pedig nem nagyon fognak 50%-os felárat kifizetni egy TN-nél valamivel jobb panelért. Egyelőre tehát nem érezzük azt az átütő erőt az olcsósított PVA panelben, mint a Dell 2209WA-ban már debütált eIPS-nél. Sajnos túl sok a kompromisszum és a viszonylag korrekt színhűségen és az elfogadható látószögön kívül gyakorlatilag semmi nem maradt a remek technológiából.«

A Samsung Navy monitorokat a Samsung Magyarországtól kaptuk tesztelésre.

A VÖRÖSÖK ZÖLD GENERÁCIÓJA

írta» Horváth Patrik

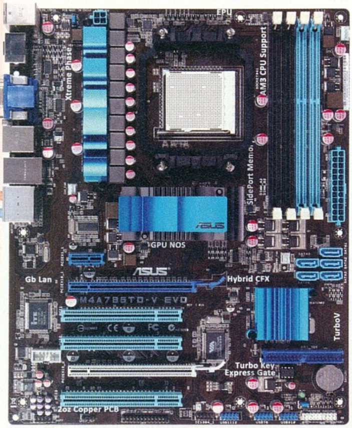
Az AMD agresszív árpolitikája hazánkban is meghozta gyümölcsét, a remekül sikerült Athlon II és Phenom II processzorok meglepően kelendőek a piacon. A cég eddig csak a már bevezetett chipseteit tudta átültetni az újdonságokkal érkező Socket AM3-mas foglalatra, de a helyzet most megváltozott.

A megérdemelten sikeres 780G lapkakészlet méltó utódot kap, igaz sebességben nem lesz túl nagy az előrelépés. A 785G egy ráncfelvarrásnak tekinthető, hiszen pusztán azokat az újításokat kapta meg, amelyek időközben megjelentek a vállalatnál és a 780G-ben még nem voltak benne. Ilyen például az UVD 2.0 hardveres videogyorsítás, amivel gyakorlatilag az összes HD formátum támogatott, ha az adott alkalmazás lehetővé teszi ennek kihasználását. A másik a DX10.1-el való kompatibilitás, így a lapkakészlet teljes egészében megfelel az októberben érkező Windows 7 minden követelményének. A továbbfejlesztett PowerPlay technológiának köszönhetően Blu-Ray filmek lejátszása közben közel 20W-tal eszik kevesebbet egy 785G-s alaplappal szerelt rendszer egy 780G-snél, ami éjjel-nappali használatnál hozhat valamit a konyhára.

MÉRÉSEK	780G	785G
Far Cry 2 - 1024x768 Medium	13.8	15
World In Conflict - 1024x768 Medium	13 (7)	15 (8)
Call of Juarez - 1024x768 Low	11,9 (5,5)	12,5 (5,6)
Stalker: Clear Sky - 1024x768 Static Lightning, Low Detail		
Day	34 (17)	37 (20)
Night	27 (9)	30 (11)
Rain	35 (17)	38 (18)
Sunshafts	36 (16)	38 (19)
Windows 7 Aero teljesítmény (1-7,9)	4.4	4.6

A TESZTPÉLDÁNY

A tesztre kapott Asus M4A785TD-V EVO igazán dögös színekben pompázik, egy magunkfajta kockának lássuk be, kellemes látvány a sötétkék-fekete színkavalkád. Az SB750-ből származtatott SB710-es déli híd remekül teszi a dolgát a mindennapokban, az alig fél centi magas borda még terhelés hatására is 50 fok alatt tudja tartani. Az északi híd már forrófejűbb, itt lakik a Radeon HD4200-ra keresztelt új integrált VGA is. Kemény izzasztás során közel 60 fokra tudtuk hevíteni az RS785G-t, de a borda teteje bő 8 fokkal hidegebb volt már. A lamellákat úgy alakították ki a mérnökök, hogy egy dedikált kártya se kerülhessen a borda útjába. A processzor megfelelő tápellátásáról a nyolcfázisú VRM gondoskodik. A mindenféle tuning lehetőségekkel felszerelt alaplap D-Sub, DVI és HDMI kimeneteket is kapott. Újdonság, hogy az idáig használt Realtek HD Audio kodekeket a Via legújabb megoldása váltotta fel, ami előrelépést hozhat a hangminőségben. Természetesen találunk némi extrát is a specifikációs listán, az eSATA és a FireWire legalábbis mindenképpen annak számít. Nem maradt el a cégnél egy ideje megszokott ExpressGate chip sem. Ez egy mini Linux alapú rendszer, ami pár másodperccel a gép bekapcsolása után használhatóvá válik, ha úgy akarjuk. Segítségével internetezni, leveleket olvasni, zenét hallgatni, képeket nézegetni és Skype-ozni is tudunk. Nem feltétlenül extra, inkább csak kiegészítés a 128 MB DDR3-1333-mas SidePort memória, amit az integrált videokártya használhat, így nem szükséges a rendszermemóriából lecsípnie egy bájtot sem. Üdvözöltük a feszültség alapján működő ventilátor-szabályzást, így megszűntek az eddigi nevesített profilok (Silent, Optimal és High Performance).



ÖSSZEGZÉS

Sebességben nem igazán érezhető változás, a HD4200 gyakorlatilag 10-15%-kal gyorsabb mindössze a HD3200-nál, ami elhanyagolható tudva, hogy mindkét kártya lényegében alkalmatlan a mai játékok megfelelő minőségben való futtatására. Merevlemez- és USB kezelésben is hasonlóan viselkedett a két lapkakészlet, így elmondható, hogy valóban annyi az eltérés, amit a bevezetőben már említettünk. Fontos kiemelni, hogy az augusztus eleji start után egy héttel már elérhetővé váltak a termékek, az Asrock, a Gigabyte és az Asus is kínál legalább két alaplapot, amelyből az egyik biztos, hogy microATX. Az árak 19 és 24 ezer forint között alakulnak, tehát elmondható, hogy a 780G-nél semmivel nem drágább a 785G, ami jó hír. Az új chipsettel szerelt alaplapok már egyaránt elérhetők Socket AM3-as foglalattal és DDR3 memóriatámogatással, illetve Socket AM2+-os verzióban - a jól bevált és olcsó DDR2-vel.

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-MA780G-UD3H (780G), Asus M4A785TD-V EVO (785G), AMD Phenom II X3 710, 4 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, 3 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL9, 320 GB Hitachi 7200 rp 8 MB cache HDD, Windows 7 RC

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft, az Asus alaplapot az Asus Magyarország biztosított a PC Guru számára.

HALÁLRA ÍTÉLT HDD-K?

A hangtalan és villámgyors SSD-k lassan, de biztosan törnek utat maguknak a felhasználók gépei felé. Tesztünkben megvizsgáltuk, hogy jelenleg mire képesek a megfizethető(bb) árú példányok az egyik leggyorsabb merevlemezzel szemben.

írta» Horváth Patrik

Manapság egyre többen kezdenek gondolkodni hibrid rendszerekben, ahol a rendszerállományok és a feltelepített programok tárolását egy gyors elérésű SSD-meghajtóval oldják meg, míg az egyéb adatok merevlemezen kapnak helyet. Ez nem újkeletű elképzelés, régebben is voltak hasonló megoldások, csak akkor mindkét egység egy merevlemez volt, az egyik egy kifejezetten a rendszernek szánt gyors példány, míg a másik egy teljesen hétköznapi HDD.
Hazánkban kifejezetten későn érkeztek meg a tavalyi év során az első flash alapú tárolóegységek, így hódító útjuk is hosszabb lesz, mint a nyugati világban. A legnagyobb probléma nem elsősorban az árral, hanem az ahhoz tartozó szűkös kapacitással szokott lenni. Érdemes szem előtt tartani, hogy az SSD-meghajtókat alapvetően nem adattárolásra találták ki a hétköznapi PC-knél, hanem sokkal inkább a gördülékeny munkára. Tekintettel arra, hogy mozgó alkatrészt nem tartalmaznak, és fogyasztásuk is töredéke egy tipikus merevlemezének, ezeket az egységeket először notebookokban alkalmazták, ahol mindkét tényező kiemelten fontos a rendelkezésre állás és a hordozhatóság szempontjából. Ezért van az, hogy az SSD-k döntő többsége 2,5"-os formátumban kapható, amihez beépítő keretet kell vásárolunk, ha nem akarjuk csak úgy belógatni házunk belsejébe. Tesztünkben öt versenyzőt eresztettünk össze (melyek közül egy SLC, négy pedig MLC felépítésű) az egyik leggyorsabb merevlemezzel, a Western Digital VelociRaptorral, hogy kiderüljön, melyik és hol gyorsabb a másiknál. A múltkori HDD-tesztnél látott programokat vettük végig, így azokkal közvetlenül is összehasonlíthatók az eredtmények.

CORSAIR M64

Tesztünk egyik kedvező árú példánya a Corsair műhelyéből érkezett. 64 GB-os tárkapacitásával a középmezőnybe sorolható, különlegessége a teljesen alumíniumból készült ház, a saját vezérlő chip és az extra USB csatlakozó felület. Sebességével nem volt gond, de hajszállal elmaradt az igazán gyors vetélytársaktól, bár ezt aligha lehet érezni a mindennapos használatnál. Külső merevlemezként használva is stabilan megvolt a 35/33 MB-os tempó, így nem volt okunk panaszra. A puritán, festés nélküli dobozban ettől függetlenül nem találtunk micro USB kábelt, így annak beszerzéséről magunknak kell gondoskodnunk.

SILICON POWER 16 GB SLC

Az M64-nél nagyjából 14 ezer forinttal olcsóbb a Silicon Power kis kapacitású SLC-je, melyből a ZIF-44-es (IDE) csatolófelületű példány vendégeskedett nálunk. A 64/54 MB-os tempóval kifejezetten lassúnak bizonyult, elvártuk volna, hogy ha már kompromisszumot kell kötni a tárhelyet illetően, akkor a sebesség kárpótoljon minket cserébe. Egészen más volt a helyzet, amikor játékra került a sor, ugyanis programtól függően bizony rendesen állva tudta hagyni az MLC-s gárdát, ilyenkor ütközött ki igazán a két

	CORSAIR M64	OCZ APEX	OCZ CORE	SP 64 MLC
BETÖLTÉSI IDŐK (másodperc, az alacsonyabb érték a jobb)				
Crysis GPU benchmark 1680x1050 Very high	26.7	26.1	28.1	24.5
Call Of Juarez Benchmark 1680x1050 MAX	41	40.2	40.4	31.1
World In Conflict 1680x1050 Very High Benchmark	39.2	34.2	35.9	30.1
Far Cry 2 1680x1050 DX10 Ultra High Benchmark	21.5	20.8	21.7	19.9
SZINTETIKUS TESZTEK				
ATTO Disk Benchmark (max. olvasás / írás)	144,6 / 95,2 MB/s	175,8 / 96,3 MB/s	143,8 / 95,8 MB/s	173,2 / 101,4 MB/s
HDTach 3.0 átlagos olvasás	143 MB/s	178,8 MB/s	140 MB/s	142,8 MB/s
HDTune 3.50 átlagos olvasás	137,5 MB/s	170,6 MB/s	133,9 MB/s	137,1 MB/s
HDTune 3.50 véletlen elérési idő (az alacsonyabb érték a jobb)	0,2 ms	0,2 ms	0,2 ms	0,2 ms
ÁR (JÚLIUS KÖZEPÉN)	49 EZER FT.-	55 EZER FT.-	96 EZER FT.-	42 EZER FT.-

PC guru LEGJOBB »VÉTEL«

»SLC VS. MLC«

Az SSD-k között jelenleg két eltérő felépítésű altípussal találkozhatunk, ezek fő jellemzőit az alábbiakban részletezzük:
Az SLC (Single-Level Cell) megoldások cellánként egy bitet képesek tárolni, viszonylag kis kapacitásúak, ugyanakkor felépítésükből adódóan a bithibákat elég jól kiküszöbölik, ráadásul működésük is nagyon gyors.
Az MLC (Multi-Level Cell) SSD-k ezzel szemben cellánként akár 3-4 bitnyi adatot is képesek tárolni, így könnyen belátható, hogy gyártásuk olcsóbb, ráadásul sokkal nagyobb kapacitást lehet velük elérni, mint SLC-s társaiknál. Hátrányuk viszont, hogy a bithibák nagyobb százalékban vannak jelen, így különböző algoritmusokat kell használni ezek javítására. Ennek (is) köszönhetően sebességük valamivel lassabb a már említett single-level testvérekénél, cserébe az egy GB-ra vetített költség is alacsonyabb.

technológia közti különbség. A SATA-s változatnak nincs felára, így érdemes inkább azt választani vásárlásnál, hiszen nem kell plusz átalakító a dekstop PC-be való beszereléskor.

SILICON POWER 64 GB MLC

Külsőre megszólalásig hasonlít az előbb bemutatott SLC-s kisöccsére, sebességben viszont jóval túlmutat azon – legalábbis, ami a szintetikus teszteket érinti. 173/101 MB-os csúcsértékével tesztünk leggyorsabb példánya volt, és rendre hozta az első helyeket az összes többi tesztprogramban (a kisebb SLC-s változat néhány játéknál behozta/megverte). Ára sem vészes, de az USB csatlakozó erről is lemaradt, így összességében hasonló jó vételnek minősül, mint a Corsair. Aggasztó viszont a vezérlő chip, ami valószínűleg ugyanaz a JMicron, mint a kezdeti MLC-s szériáknál. Ezekkel annak idején az volt a gond, hogy rendszerműveleteknél némi késést mutattak fel az SLC-s társakhoz képest, így nem szívesen használták őket.

SP 16 SLC	WD V.RAPTOR
30.4	32.1
30.9	36.7
26.6	39.6
24.6	23.1
64,1 / 53,9 MB/s	108,3 / 111,7 MB/s
56,6 MB/s	105,7 MB/s
54 MB/s	101 MB/s
0,3 ms	6,9 ms
35 EZER FT.-	61 EZER FT.-

OCZ APEX 60 GB

Az OCZ rögtön két versenyzővel is képviseltette magát a mezőnyben, az egyik az Apex széria belépő példánya volt, ami a Silicon Powerekhez hasonlóan nem tartalmazott USB-s csatolófelületet. Olvasási sebességben ez állította be a rekordot 176 MB/s-kel, viszont írásban alig tudott 90 MB/s fölé emelkedni, így mindent egybe véve csak a második helyre futotta. Kapacitásban 64 helyett csak 60 GB-ot kapunk, a hiányzó bájtokért kárpótol minket a sebesség. MLC-s felépítése miatt fontos lenne tudni a beépített vezérlő chip gyártóját, annyi biztos, hogy nem a laggolásra hajlamos JMicron dolgozik benne. Ez volt a legdrágább a 60-64 GB-osok közül és a némileg gyorsabb működésért cserébe (ami a belső RAID0 felépítésből fakadt) igen borsos árkülönbözetet produkált a többiekhez képest.

OCZ CORE V2 120 GB

Némileg visszafogott teljesítménnyel, de USB csatolóval érkezik az OCZ középkategóriás Core szériája. A 120 GB-os verzió már elég erősen súrolja a 70 ezer forintot, így kíváncsiak voltunk teljesítményben tud-e értékelhetőt alkotni. Az előbb látott Apextől értelemszerűen egy picit elmaradt, ám a jóval kevesebbe kerülő 64 GB-os

Corsairt lazán behozta. Ez is kellően profitált az USB 2.0-ából, a 35/32 MB ezúttal is remek eredmény volt. Furcsa dolog viszont, hogy a feleslegesen nagy doboz ellenére micro USB kábelt itt sem kaptunk. «

»ÉRTÉKELÉS«

A sokak által favorizált Western Digital 300 GB-os VelociRaporát a legtöbb esetben még a leglassabb SSD is lepipálta játéktesztekben, ha az IDE felületű Silicon Powert kihúzzuk a listáról, akkor olvasásban mindegyik gyorsabb volt a WD megoldásánál, egyedül írásban tudott diadalmaskodni a Raptor. Ajánlott vételnek a Corsair M64-et kiáltjuk ki, megjelenése, fejlett vezérlője, micro USB csatlakozója és viszonylag kedvező ára miatt úgy gondoljuk, ideális választás lehet egy modern konfiguráció rendszermeghajtójának. Nagyjából hasonló véleménnyel vagyunk a 120 GB-os OCZ Core-ról is, ez csupán azért nem kap plecsnit, mert több mint 70 ezer forintot nem érdemes kivágni az ablakon „rendszervinyóra" és a kapacitás is jóval több, mint amire a valós életben szükségünk lehet.

A tesztgépet és az SSD-ket a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

MSI MEGABOOK GT627X

írta» Horváth Patrik

Értékelés: 8.3
Info: www.msi.eu/hu/
Ár: 340 000 Ft

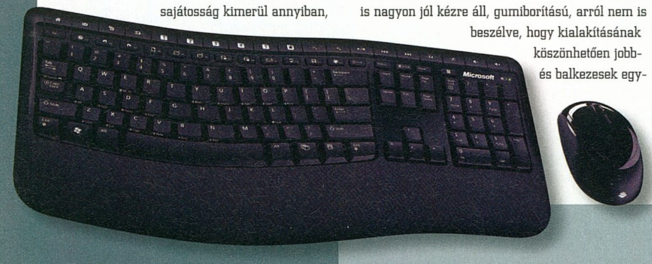
A GT627X egy viszonylag mobilis, 15,4"-os noteszgép, amelyben a gobnyomásra begyorsuló (amúgy energiatakarékos) processzor és a nevével ellentétben inkább az asztali 9600GT-hez hasonló GeForce 9800M GS névre keresztelt videokártya a két leginkább feltűnő jelenség. Játékok alatt csak közepes felbontásban és csökkentett részletesség melett vettünk észre változást a közel 300 MHz-et gyorsuló processzor erejéből. A meglehetősen magas natív felbontás (1680x1050) nem volt túl szerencsés választás, hiszen a 64 shader egységet tartalmazó videokártya nem minden esetben biztosít elegendő teljesítményt ilyen pixelszám mellett, ha a közepes-magas részletességből nem akarunk engedni. Kategóriájában ritkaságnak számít a GT627X viszonylag csendes működése, igaz a hőmérsékletek terhelés hatására könnyen elérhetik a 70-75 fokot, főleg ha a Turbo gombbal túlhajtjuk a processzort. A felforrósodott levegő a jobb oldalon távozik egy hatalmas nyíláson, így a jobbkezesek próbáljanak kellő távolságot tartani a géptől. A merevlemez a jelenleg kapható legnagyobb kapacitással bír (500 GB), az MSI-nél tehát beáldozták a sebességet (hiszen csak 5400-at pörög percenként a Western Digital Scorpio Blue) a tárhelyért cserébe (szerintünk jól tették, hiszen az 500 gigás WD is nagyon gyors). Kimenetekből viszonyag sokat kapunk (2xUSB, HDMI, D-Sub, FireWire, eSATA, ExpressCard, kártyaolvasó), a webkamera színvilága gyenge, de a gyors mozgásokat jól követi, a hagyományos háttérvilágítással bíró TFT panel pedig remek képminőséget nyújt. A billentyűzet sajnos ugyanaz az ömlesztett, süppedős fajta, amit évek óta várunk, hogy lecseréljen a gyártó. A touchpad viszont remekül használható, a hasznos felület is viszonylag nagy, cserébe nincs se függőleges, se vízszintes görgetősávunk. A hat cellás (57,6 Wh) akkumulátor legfeljebb két és fél óráig tudta életben tartani a gépet, ehhez a legalacsonyabb fényerőre és visszafogott internetezésre volt szükség. A GT627X mellé egy súlyokkal testreszabdható lézeres egeret és egy hatalmas hátizsákot kapunk, viszont az operációs rendszerről magunknak kell gondoskodni.«

MS WIRELESS COMFORT DESKTOP 5000

írta» Bate

Értékelés: 8.5
Info: microsoft.com
Ár: 22 900 Ft

A Microsoft már gőzerővel készül a Windows 7 megjelenésére, és ez nem csak abban érhető tetten, hogy egy évre ingyenesen megosztották az egész világgal a már majdnem teljesen kész operációs rendszert, hanem hardver fronton is készülnek a hetes verzió eljövetelére. Itt van ugyanis a cég legújabb wireless billentyűzet-egér kombója, amit a marketing már kifejezetten a 7-es Windowshoz ajánl. Kétségtelen, hogy a Comfort Desktop 5000 az említett oprendszer alatt is tökéletesen fog működni, de a sajátosság kimerül annyiban, hogy a Win7 saját taskbart kapott a billentyűzet felületén, hogy pillanatok alatt elérhessük a legfontosabb funkciókat. Őszintén szólva nem ez a világ hetedik csodája, millió alkalommal láttunk már ilyet – valóban nem ettől lesz jó egy ilyen asztali szett. Márpedig az WCD 5000 nem egy rossz összeállítás, persze csak azoknak, akik hajlandóak igen komoly összegeket kifizetni egy klaviatúra és egér párosért. Amit kapunk a pénzünkért az az ergonómikus kialakítás, ami tényleg kényelmesebb a vonalzóegyen megoldásoknál, és az egér is nagyon jól kézre áll, gumiborítású, arról nem is beszélve, hogy kialakításának köszönhetően jobb- és balkezesek egyaránt könnyedén használhatják. De nem csak a design van rendben, hiszen a rágcsálón belül a BlueTrack technológia olvassa az adatokat, ami annyit tesz, hogy nincs az a felület, amin ne tudnánk használni az egerünket. Maga a billentyűzet halk, nem az olcsón kopogós fajta, a csuklónkat egy puha felület védi a „kopástól" és az alap gombkiosztás felett számos extra gombot találhatunk (média billentyűk, Windows Flip, plusz a Win7 specifikusak), amelyekkel tényleg könnyebbé és gyorsabbá válik a rendszer használata. Részünkről teljes egészében meg voltunk elégedve ezzel a termékkel, de az ára miatt csak azoknak tudjuk ajánlani jó szívvel, akik szeretik, ha még gépelés és az egér használata közben is a luxus veszi körül őket – a Wireless Comfort Desktop 5000 ugyanis tényleg kényelmes és profi eszköz, de mégsem nyújt olyan hatalmas pluszt, ami miatt egy átlag felhasználónak érdemes lenne kipengetni érte több mint húszezer forintot.«



Értékelés: **8,1**
Info: **hu.asus.com**
Ár: **400 000 Ft**

ASUS G60VX

írta» Horváth Patrik

Az Asus új, játékosoknak szánt noteszgépében egymagos videokártya dolgozik, igaz abból az egyik legerősebb. A mobil erőgép valójában a GeForce 9800GT-ben dolgozó 55 nm-es G92 magra épül, aminek semmi köze nincs a GTX260-ban lévő GT200-hoz (mint ahogy a GTX260 M elnevezés sugallná). 112 shader egységével így is kimagaslik a mezőnyből, órajeleit tekintve pedig 20-25%-kal lassabb egy asztali 9800GT-nél, mondhatni 9600GT szintjén mozog. Energiagazdálkodási profil elvileg létezik, a gyakorlatban azonban nem működött. Szerencsére a kijelzőhöz pont passzol a VGA, hiszen az 1366x768 manapság a közkedvelt alap 16:9-es felbontás lett. A 16"-os Samsung panel egyébiránt nem vizsgázott túl jól, hagyományos CCFL háttérvilágítása miatt erős bevilágítás látszik fekete háttéren, ráadásul látószögei sem éppen jók. Játékra viszont remek, mert válaszideje alacsony. A teljesítményre nem lehet panasz, a mobil viszonylatban meglehetősen erős videokártya mellé egy 2 GHz-es Core 2 Quad processzor került, ami nem túl szerencsés, egy erősebb kétmagos többet ért volna és fogyasztása is kevesebb. A készülék alapvetően halk, játék közben természetesen megnő a zajszint, de közel sem válik idegesítővé. Sajnos ez a hűtési teljesítmény rovására is ment, mert a processzor ugyan 75 foknál megáll, a videokártya nem szívbajos, ha át kell lépni a 90-et. A beépített térhangzással rendelkező Altec Lansing hangrendszer meglepően jól szólt. A billentyűzet kényelmes, egyetlen negatívuma, hogy az alátámasztása nem túl jó. A touchpad felület meglehetősen nagy, az alumíniumból készült gombok könnyedén nyomhatók, így itt nem találtunk kivetnivalót. A szokásos kimeneteken felül találunk egy HDMI-t, egy eSATA-t, egy FireWire400-at és egy ExpressCard-ot is. A beépített hibrid TV tuner ugyan alkalmas digitális műsorok vételére, de szoftveres támogatás hiányában az MPEG-4-es kódolással egyelőre nem tud mit kezdeni. Filmet nézni nem csak DVD-ről, de Blu-Ray korongról is tudunk. Ilyen gépnél nem igazán szokták emlegetni az akkumulátoros üzemidőt, a 8 cellás telep ettől függetlenül bő két óráig tudta táplálni az erőgépet, ami nem rossz eredmény. A G60Vx mellé egy fejhallgatót, egy egeret és egy táskát is mellékelnek. «

iPIG

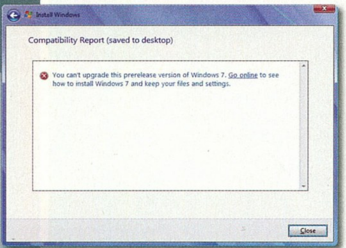
írta» BATE

Értékelés: **9.0**
Info: **www.xms.hu**
Ár: **20 000 Ft**

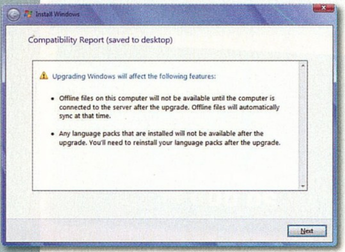
Az Apple iPod-családjának elterjedésével egészen új ág alakult ki a műszaki cikkek világában, azoknak a termékek a csoportja, amelyek ezeket a kütyüket szolgálják ki valamilyen formában. Gondolom mindenki hallot már azokról a horribilis árú eszközökről, amelyek segítségével az iPodunkat vagy éppen az iPhone-unkat egyetlen mozdulattal hifivé alakíthatjuk. Jelen számunkban egy ilyen ketyerét szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, ám nem kell megijedni, nem olyan cuccról van szó, amelynek az árából egy kisebb kocsit is meg lehetne venni, hanem egy teljesen elérhető kategóriába tartozó kütyüt veszünk górcső alá. Az iPig becenévvel ellátott szerkezet egy eszméletlenül aranyos kis malacot formáz, ám a jószág nem olyan szelíd, mint amilyennek látszik, az igazság az, hogy ha a hátán található foglalatba behelyezzük az iPodunkat, akkor (az árhoz képest) a malacka disznó jól szól. Első bekapcsolásra ugyan kicsit dobozhangja lehet, de a mellékelt távirányítóval addig kísérletezhetünk a mély és magas szórással, amíg el nem érjük a fülünk számára kellemes hangzást. A helyes kis röfi egyébként két 8 W-os szélessávú hangszórót és egy 15 W-os subwoofert rejt magában, és még maximumra tekerve sem érzékeltünk nála semmilyen recsegést, vagy oda nem illő hangzást. A zenélő háziállat (amellett, hogy szobatiszta) a fülein érintésérzékeny hangerőszabályzókkal rendelkezik (csak rá kell helyeznünk az ujjunkat a fülekre és máris halkul vagy erősödik a zene), az orra pedig az infravörös vevő a távirányítóhoz. A kis disznóra egyébként további eszközöket is rá lehet dugni, így Xboxot, PSP-t, vagy akár laptopot, esetleg tv-t is. Az iPig tehát rendkívül univerzális eszköz és nem túlzunk, ha azt mondjuk, hogy egy fiatalos szoba vagy lakás egyik legpofásabb dísze lehet. A hátán található dokkolóba szinte minden iPod behelyezhető (különböző méretű tartók tartoznak minden mérethez és generációhoz), egyedül az iPhone-nal akadhatnak kisebb problémák, de ha elég kitartóak vagyunk, akkor ezt a gondot is hamar kiküszöbölhetjük. Mindent egybevetve egy remek kis eszköz az iPig, ajánljuk mindenkinek, akinek van valamilyen zenehallgatásra kifejlesztett Apple terméke, és szeretné feldobni a környezetét egy extravagáns, de mégis imádnivaló minihifivel.«

WINDOWS 7: ELHALLGATOTT RÉSZLETEK

Csak október végén jelenik meg az új Windows, de már most akkora figyelem övezi, hogy minden napra jut egy-egy érdekes újdonság, sztori vagy éppen kritikus hiba. A legfontosabbak közül válogattuk ki azokat, amiket minden PC-snek jó tudnia.



»Egy kis trükkel becsaphatjuk az MS „szuperbiztonságos" korlátozását és pillanatok alatt átállhatunk RC-ről végleges Win7-re«



Az RC változat meggyőzte a szakmát és a felhasználókat is, hogy márpedig a Windows 7, ha törik, ha szakad jó oprendszer lesz és leváltja az XP-t (na meg persze a Vistát is). A Microsoft nagylelkűen megengedte, hogy jövő év márciusáig (2 óránkénti kikapcsolásokkal júniusig) bárki legálisan használhassa az Ultimate RC változatot, ám a végleges kód jobb teljesítménye, hibajavításai miatt biztosan sokan lesznek, akik már ősszel le szeretnék váltani a bétás kiadást. Arra hivatkozva, hogy az RC még nem a végleges kódra épül, a Microsoft nem teszi lehetővé, hogy egyszerűen frissítsük az RC-t a végleges Windows 7 verzióra, ám mi most eláruljuk, hogyan kerülhetjük meg ezt a bosszantó korlátozást.

KÉNYELMES FRISSÍTÉS

A korlátozás megvalósítása nem különösebben szofisztikált, mindössze egy ini fájlban rögzítette a Microsoft, ki frissíthet a végleges kódra és ki nem. A korlátozás feloldásához (az obligát biztonsági mentés után) elsőként másoljuk a végleges Windows 7 DVD-jének teljes tartalmát merevlemezünk egy könyvtárába (ha iso fájlunk van, használjuk kitömörítéshez például a WinRAR-t), majd keressük meg a sources\cversion.ini fájlt. Ezt nyissuk meg szerkesztésre, és a MinClient értékét változtassuk meg az eredeti 7233-ról egy, az RC-nél kisebb verziószámra, például 7000-re. Mentsük a fájlt és indítsuk a telepítőt a setup.exe-vel. Itt válaszszuk a frissítés opciót, majd a Kompatibilitási jelentésben nézzük meg, mely programjainknak, drivereinknek jelenthet gondot a frissítés. Ez nem minden esetben reális, de érdemes ilyenkor inkább kilépni a telepítőből és előbb ezeket a szoftvereket eltávolítani. Ezután már nem lehet több gondunk, azonban egy dolgot mindenképpen észben kell tartanunk: mivel az RC változat Ultimate kiadás volt, kizárólag Windows 7 Ultimate frissítéskor használhatjuk ezt az trükköt.

EXPLORERREL VAGY ANÉLKÜL?

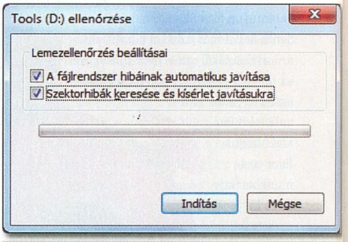
Az Európai Bizottság határozata alapján az MS egy speciális, Windows 7E változatot volt kénytelen elkészíteni az európai piac számára, amiből hiányzik az Internet Explorer. Ez rengeteg gondot jelentett volna a PC gyártóknak, de még a felhasználóknak is, hiszen például ezzel a változattal nem működött volna az egyszerű Vista frissítés sem. A Microsoft most úgy határozott, mégis a teljes, IE8-cal felvértezett változatot szállítja az európai piacra is, ám egy speciális, böngésző-választó fog megjelenni első indítás után, ahol a felhasználók kiválaszthatják, melyik böngészőszoftvert (IE8, Firefox, Opera, Chrome vagy Safari) szeretnék oprendszerükön használni. Még ha elsőre nem is sokkoló, ilyen fokú szabadság szokatlanul hatalmas engedmény az agresszív Microsoft részéről, ahogy az is, hogy az IE8-at ezentúl különösebb trükkök nélkül el is tüntethetjük rendszerünkből.

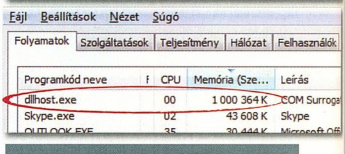
A WIN7 VILÁGURALOMRA TÖR!

A Windows 7-nek márpedig kasszasikernek kell lennie! Az új rendszer elterjedését elősegítendő a Microsoft egy extra árazást is bevezet, méghozzá a három licencet tartalmazó családi csomagot. Ez három darab Windows 7 Home Premiumot jelent, amit egy háztartásban legálisan lehet használni, azonban a kiváltságos, mindössze 30 ezer forintos árat (10 ezer Ft/Win7!) csakis az amerikai állampolgárok élvezhetik.

AZ ELSŐ KRITIKUS HIBA

Vörös riasztás lépett életbe a Microsoftnál! Épp, hogy elkészült a végleges kód, a tesztelők máris találtak az eddig csak dicsért rendszerben egy kritikus hibát. A kékképernyős fagyást okozó memória-kezelési hiba a sokat használt és már jól ismert CheckDisk alkalmazásba került bele. Amint /r kapcsolóval indítjuk a chkdsk.exe programot egy másodlagos merevlemezen, a program másodpercek alatt felemészti a teljes rendszermemóriát és BSOD-be (Blue Screen Of Death) taszítja rendszerünket. Az MS elsőként driverhibára hivatkozva lepattintotta magáról a vádakat, a Win7-ért felelős Sinofsky azonban mindenkit megnyugtatott, hogy néhány nap alatt megtalálják a hiba okát, kijavítják, és minden újonnan telepített Windows 7 azonnal, egy gyors frissítés formájában javítva lesz.«





»Ellenőriznéd a másodlagos HDD-d/partíciód? Be ne jelöld a második opciót, mert jön a kék képernyő! Mi szóltunk...«

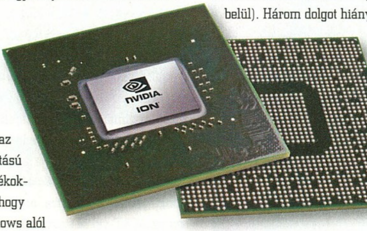
MOZI-OK, JÁTÉK-KO

A legutóbbi Computexen rengeteg Ionos megoldást láthattunk, s az NVIDIA nem is titkolja, hogy komoly sikereket vár a platformtól. Mi is kipróbáltunk egy ilyen alapra épülő gépet, hogy kiderüljön mi igaz az ígéretekből, mire képes és mire nem az Ion a gyakorlatban.

írta» Horváth Patrik

Elöljáróban elmondható, hogy az Ion végre értelmet adhat az Intel Atom processzorainak, és komoly terhet vehet le a vállukról bizonyos esetekben. Az Ion platform tulajdonképpen annyiban tér el a mostanában divatos Poulsbótól, hogy az egy chipbe tömörített északi és déli hidat az nVidia szállítja az alaplapokhoz, és ennek megfelelően az integrált videokártya a GMA500 helyett a jóval fejlettebb GeForce 9400M. Szintén fontos változás, hogy az Intel chipseteknél jellemző 2 GB-os memóriakorlátot a duplájára növelték a zöldeknél, így a Windows Vista és Windows 7 felhasználóknak semmi sem áll már az útjukba, hogy jól megpakolják RAM-mal a kisméretű masinákat.

Mi a tesztlaborban egy Asrock Ion330-as gépet vettünk górcső alá, kiderítendő, hogy mire megy az Ion a nagy felbontású filmekkel és a játékokkal. Érdekesség, hogy BIOS-ból és Windows alól is egyaránt lehetőségünk nyílik túlhajtani mind a processzort, mind az integrált videokártyát. Bár a CPU-nál FSB-t és feszültséget is tudunk piszkálni, tapasztalataink szerint érdemes a beépített profilokat használni, melyek órajel szerint vannak elnevezve. A legmagasabb órajelhez +0,15V-os feszültséget társít az alaplap, így az eredetileg 1,6 GHz-en butáskodó Atom processzorból egy 2,1 GHz-es fenevadat varázsol. Természetesen ilyenkor kötelező elmozdítanunk a hűtőrendszert Silent módról legalább Autóra, de maximális fordulatszámon sincs elviselhetetlen hangja az Ion330-nak. Sajnos a grafikus kártyát hiába tuningoltuk nagy sikerrel (450/1100 @ 575/1250 MHz), a driver állandóan elszállt annak ellenére, hogy képhibákat egyáltalán nem produkált a GeForce 9400M. Vígasztaljon minket a tudat, hogy még a pár éves játékokban is annyira lassú volt már alapból a gép, hogy sokat nem változtatott volna ez a 20% körüli VGA tuning. A begyorsított processzor viszont jó hatással volt a mindennapos használatra, hiszen az eddig igencsak akadozó Youtube HD használhatóvá vált és az ablakműveletek is sokkal folyamatosabbak voltak (Windows Vista-ról beszélünk ugyebár).



Az Ion platform fő feladata a hardveres videogyorsítás, amiben ha nem is jelesre, de ötös alára vizsgázott. A CoreAVC telepítése után a Media Player Classic Home Cinemában automatikusan aktiváltuk az NVIDIA CUDA támogatást, így a processzor helyett nagyrészt a videokártya dolgozott a nagyfelbontású (főként .mkv) anyagok lejátszásában. Igaz, volt olyan film, ahol nem tudott mit kezdeni a VGA a konténerben lévő mozgóképpel és az egész feladatot a CPU-ra hárította, ettől függetlenül az esetek döntő többségében inkább a GeForce 9400M dolgozott. A HD és FullHD videók tehát mennek, ráadásul a gép hátulján találunk egy HDMI csatlakozót is, így semmi akadálya nincs, hogy nagyképernyős TV-re kössük a kisméretű Asrock gépet (ilyenkor a hang is átmegy, ha erre utasítást adunk az operációs rendszeren belül). Három dolgot hiányoltunk mindössze a gépből: kártyaolvasó, előlapi USB-, esetleg hangkimenet és vezeték nélküli hálózat. Ezek mind kényelmi szempontból fontosak és egy ilyen kisméretű gépnél alap dolgok kellenének, hogy legyenek. Azt már csak zárójelben jegyezzük meg, hogy a több mint 75 ezer forintos vételárba még egy Windows XP Home operációs rendszer se fért bele. Tény, hogy maga a hardver erősebb, mint az előző generációs NetTopoknál, de ennek meg is kérik az árát, ha a hiányosságokat is figyelembe vesszük. Ettől eltekintve egy maximálisan megszerethető, főként iskolába, internet kávézókba és nappalikba ajánlott, ahol az egyszerűbb feladatok ellátására egy minél kisebb, halkabb és kevesebbet fogyasztó készüléket keresnek a felhasználók.«

»MIRE EZ A FELHAJTÁS?«

Mindenki epekedve várta az NVIDIA Ion platformját, nem is sejtve, hogy a cég egy újabb átnevezési trükkje áll a háttérben. Mint tudjuk, az Intel Atom processzorai mellé eddig kizárólag Intel chipsetes alaplapok voltak elérhetők, melyek vagy az ősrégi GMA950-es, vagy a minimálisan átdolgozott, GMA500-as videovezérlőt használták. Játékra mindkettő totálisan alkalmatlan volt és videogyorsítási képességük se volt éppen a csúcson, ráadásul előbbi még sokat is fogyasztott. Az nVidiának volt már rendszerbusszal bíró Intel processzorhoz (Core 2 Duo) chipkészlete (GeForce 9400), amelyet újra elővett és megépített az Atom mellé is. Előnye, hogy egyetlen északi hídba integráltak mindent (beleértve a videokártyát is), így a szokásosnál kisebb eszközök is építhetők az Ion névre keresztelt rendszer köré. Valójában tehát egy újracsomagolt GeForce 9400-at köszönthetünk a piacon, amit fantázianévvel (Ion) értékesít a cég, hiszen az Atom processzorok mellett feltűnő videokártyák között valóban rendkívül gyors az NVIDIA megoldása.

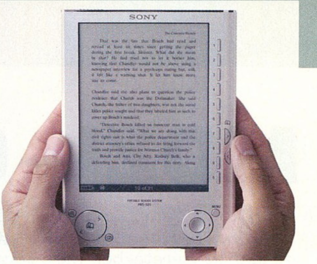
Az Asrock Ion330 NetTopot a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

Mérések	Ion330	Ion330 OC
Processzor órajel	1600 MHz	2100 MHz
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky 1024x768 Static Lightning		
Default Detail - Sunshafts	14 (6)	14 (6)
Last Remnant Benchmark - 640x480	26.74	29.85
Call Of Duty 4 - 1024x768 Minimum	45	48
Cinebench R10 (pontszám / idő)	1515 (9:43)	1963 (7:30)
Memória olvasás (MB/s)	2620	3380
Memória írás (MB/s)	2819	3701
Memória másolás (MB/s)	2104	2638
Memória késleltetés (ns)	113.5	98.3
CPU Queen	6777	8944
CPU Photoworxx	3698	4450
CPU Zlib (kB/s)	16304	21326
CPU AES	3632	4790
FPU Julia	1535	2011
FPU Mandel	280	368
FPU SinJulia	566	744

HAG

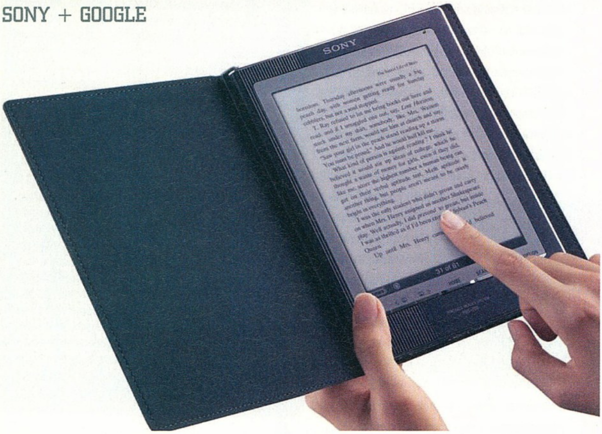
HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA



Túl az egymillión

SONY + GOOGLE



Az e-könyvek piacáért folytatott, sokáig meglehetősen langyos küzdelem felforrósodni látszik: a hosszú éveken át egyeduralkodó Amazon Kindle hamarosan minden eddiginél komolyabb vetélytársat kap a harmadik generációs Sony Reader formájában. Ígérem, nevezett eszközt részletesen kitárgyaljuk majd hivatalos európai megjelenése időpontjában, addig is azonban vessük inkább szemünket a két vetélytárs mögött álló online könyvesboltokra/könyvtárakra, hiszen a sikerről, vagy bukásról elsősorban ezek minőségi és mennyiségi mutatói, nem pedig az olvasók holmi technikai specifikációi határoznak majd.

Nos, e téren az Amazon sokáig kiütéses győzelemre állt a maga 300 000 darabos e-könyv gyűjteményével. A Sony viszont ráunva a másodhegedűs keserves szerepére épp a napokban jelentette be, hogy a Google-lel közösen több mint 1 millió(!) kötetet tesz elérhetővé, természetesen ingyenesen... Persze nem ez az egyetlen próbálkozás az Amazon hegemóniájának megtörésére: a Barnes & Noble könyvkiadó kb. 700 000-es online kínálattal csalogatja a felhasználókat, míg az olvasók piacának terén az Plastic Logic tör az eddigi győztes babérjaira, amely a siker érdekében az AT&T-vel is szövetségre lépett, a weben található dokumentumok folyamatos, megbízható elérését biztosítandó.«

Nyeretlen páros

IPHONE + BIZTONSÁG

Jonathan Zdziarski iPhone fejlesztő, hacker, és nem mellesleg, egy az elveszett adatok visszaállítását lehetővé tevő metódus kiagyalója nemrégiben azzal vívta ki a köz figyelmét – és egyúttal az Apple haragját - hogy meglehetőst éles szavakkal kritizálta az Apple okostelefonjának biztonságát (pontosabban annak hiányát). Zdziarski véleménye szerint a friss iPhone OS v3.0 egy fokkal ugyan jobb e téren, mint az elődje, azonban még mindig kb. 2 perc alatt feltörhető a weben széles körben elérhető freewarek segítségével. Mindez annál is inkább kínos, mert az Apple üdvöskéjét magánfelhasználókon túl nagy volumenben vásárolták óriásvállalatok, sőt, kormányhivatalok is.

„Olyan ez, mintha a titkos üzeneteidet a kódfüzettel együtt tárolnád. Nem hiszem, hogy mi fejlesztők valaha is láttunk volna ennyire alacsony színvonalon implementált biztonsági funkciókat" – mondotta a derék hacker. S hogy pontosan mekkora is a veszély? A fent említett, a Fortune 100-as listáján szereplő multinacionális vállalatok több mint 20 százaléka vásárolt egyenként 10 000-nél több (!) iPhonet, míg az amerikai kormányzat egymaga kb. 25 000 darabot szerzett be. Miért is ne tették volna, hiszen maga Tim Cook, az Apple egyik legnagyobb fejese biztatta őket erre, mondván az iPhone 3.0 és 3GS telefonok eladási volumenének növekedése épp az „új hardveres titkosításnak és a továbbfejlesztett biztonsági funkcióknak" köszönhető. Ehhez képest az iPhone-on tárolt titkosított fájlok már percek múltán titkosítás nélkül olvashatóak, míg a teljes rendszer feltörése alig 45 percet vesz igénybe. Összehasonlításképp: normális, az iparágban mára megszokottnak mondható 256-bites AES titkosítás mellett ugyanez az időtartam csak ezerévekben lenne mérhető – még a legfejlettebbnek számító kódtörő berendezések birtokában is.«

»RÖVIDHÍREK«

A tökéletesnek a legnagyobb jóindulattal sem mondható Johnny Mnemonic után most egy újabb William Gibson klasszikust fedezett fel magának Hollywood: Joseph Kahn rendezőnek és stábjának hála hamarosan a filmvásznon élvezhetjük(?) majd Case a „cowboy", Molly, a felturbózott idegrendszerű (és testű) cicababa, és persze minden idők legskizofrénebb, mindazonáltal szabadulásra vágyó mesterséges intelligenciájának közös kalandjait.

Rovatunkban többször is beszámoltunk róla, hogy az Apple mostanáig minden lehetséges fórumon gáncsolta az e-könyv olvasók elterjedését – most pedig kiderülhet, hogy mindezt csak azért, mert maga is egy hasonló projekten dolgozik. A Financial Times értesülései szerint az Apple még idén ősszel egy olyan Tablet PC-szerű eszközt dob majd piacra, amit – többek közt- a jelen számban már többször is említett Amazon Kindle ellenfelének szán.

A frissen megjelent 3.5 Firefox verzió sikerének köszönhetően az azt fejlesztő Mozilla tovább növelte böngészőpiaci részesedését – tipikusan az MS Internet Explorerének kárára. Az állás így jelenleg 32 vs. 60 – egyelőre még az IE javára. Érdekes módon azonban már létezik olyan piackutatás is (ld. w3scools.com), amely a Firefox fölényét mutatja, és részesedését nem kevesebb, mint 47.9 százalékra teszi. Miközben a Mozilla üdvöskéjét már több mint egymilliárdnyian töltötték le, az olyan sokkal királyabb böngészők, mint a Google Chrome, vagy az Opera tovább harcolnak a jelentéktelenséggel, és még azt a szégyent is el kell viselniük, hogy a Windows alatt minősíthetetlen biztonsági színvonalú Apple Safari is lenyomja őket.

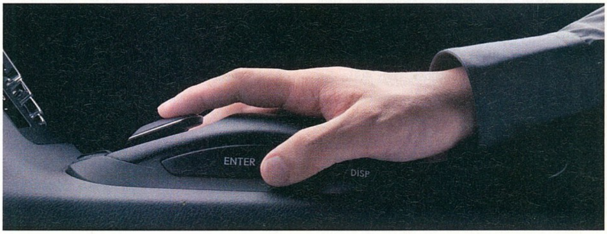
Dr. Richard Graham, amerikai pszichológus tervei szerint úgy gyógyítja majd World of Warcraft addikcióban „szenvedő" pácienseit, hogy maga is alámerül a népszerű MMO világába, és ottani karakterén keresztül osztja majd a tanácsokat. Mindehhez ingyenes hozzáférést kért maga és kollégái számára a WoW-ot fejlesztő és üzemeltető Blizzardtól. Kérdés, hogy mit szólnak majd az agresszívabb beállítottságú játékosok egy folyton az elme ideális állapotáról okoskodó gnómhoz?

A Gmail után végre a Google Apps is kikerült a béta státuszból, és megvan belőle az „első végleges" változat, ráadásul a népszerű online levelező öt hosszú évével ellentétben ehhez elegendő volt számára két rövid év. Mondjuk e téren nem kis nyomás nehezedett a fejlesztőkre, tekintve, hogy a kiforratlan állapot ellenére is 1.75 millió üzleti vállakozás választotta üzlete „alapjául" a kérdéses webes alkalmazáscsomagot. A konkurenciától jól láthatóan erősen tartó Microsoft mindenesetre máris komoly árcsökkentéseket és ingyenes webes változatot jelentett be a még meg sem jelent új Office-ból.

Tiszteletre méltó neve ellenére a Peking University Founder Group Corp a legkevésbé sem folytat ahhoz illeszkedő üzleti gyakorlatot: a tokiói Digital Publishing Fair 2009-en egy olyan e-könyv olvasót mutattak be a nagyérdeműnek, ami kísértetiesen hasonlít az Amazon Kindlere. A cég szóvivője szerint persze a hasonlóság csak a véletlen műve, hiszen „a gombok formája kissé különbözik". Ja, meg persze a logo, mondhatnánk némi cinizmussal...

Az érintés művészete

HAPTICS

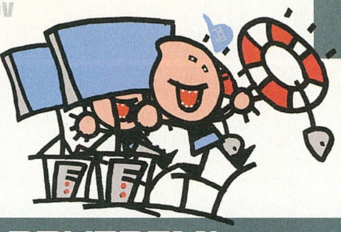


Érintés. Az emberi érzékelés egyik legfontosabb összetevője. Az IT-ben mostanság leginkább az érintőképernyők kapcsán beszélünk róla. A dolgok szokásos menete az, hogy megérintjük a kijelzőt, hogy a módosított grafikus felhasználó interfészen keresztül manipuláljunk valamilyen alkalmazást...

Most képzeljétek el ugyanezt fordítva, a játékvezérlőkben használatos erő-visszacsatolás (force feedback) egyfajta nagyságrendileg finomabb változataként – és máris az angol terminológiában „haptics" névvel illetett technológiák világában járunk. Az ilyesfajta eszközök piaca még erősen formálódóban van, bár csodák itt sincsenek: azok a cégek, akik a force feedbackban vitték a prímet, itt is vezető pozíciót töltenek be. Közülük is legelsőre kívánkozik az Immersion, ami az átlagfelhasználók által is jól ismert FF játékvezérlőkön, autókonzolokon, GPS-berendezéseken, média kütyükön és mobil telefonokon túl (a cég állítása szerint a gyártók több mint 70 millió telefonba integrálták technológiájukat) az olyan, igazán professzionális alkalmazási területeket is uralja, mint amilyet pl. a sebészrobotok irányítórendszere képvisel. Az Immersion természetesen az érzékelés „forradalmáról" sem akar lemaradni, így máris számos olyan eszköz prototípusát fejlesztette ki, amelyek segítségével a képernyőn megjelenített objektumok formája, és felületének textúrája is érzékelhetővé válik. A cél egyértelmű: a felhasználónak minden eddiginél élethűbb visszajelzést adni arról, mi történik a kijelzőn. Ily módon új értelmezést nyerne pl. a virtuális billentyűzet fogalma is, hiszen a billentyűket „valóban" éreznénk az ujjaink alatt. Sőt, a cég mérnökeinek elmondása szerint már olyan alkalmazásokkal is rendelkeznek, amely az ember-ember, ill. ember-gép közötti kommunikációt teheti teljesebbé: Cristopher Ramstein, az Immersion egyik vezető elemzője pl. olyan eszközt kísérletezet ki, amelylyel akár több ezer kilométer távolságban lévő felesége „érezheti" férje szívdobogását...

Természetesen a többi gyártó sem akad lemaradni erről az ígéretes lehetőségről: a Samsungnak pl. máris megtalálható a termékválasztékában egy olyan mobilteledon, amelyet stílusosan Hapticnak hívnak, és amelyik a képes fizikai dimenziót kölcsönözni a csengőhangoknak (vagy egyszerűbben fogalmazva: a dallamnak megfelelően vibrál). És persze ott van a kezét szinte mindenen rajta tartó Apple is, amely „multitouch" eszközeinek sikerességére építve máris több szabadalmat jegyez a témában. Az autógyártók közül pedig a Lexus alkalmazza az elsők között (az RX450h-ban) a központi vezérlőkonzolnál..«

HARDVER-MENTŐÖV



SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

HÚZÓS ÜGY

Kedves Patrik!

Először a konfigom adatai:

Gigabyte GA-EP45-DS3 alaplap, Intel Core 2 Quad Q8200 proci Cooler Master Hyper TX2 hűtővel, Geil-Ultra 2x1GB, 1066Mhz CAS 5 RAM, ASUS EAH4850/HTDI 512MB DDR2 vga kártya ASUS Glaciator hűtővel, Cooler Master RC331 ház,

Most a kérdéseim következzenek:

1. Ha a processzort felhúzom 400 Mhz-es FSB-re, akkor a RAM-okat is 400 Mhz FSB-re kell húznom?

2. Szerinted bírja a processzor a 400 Mhz-nél további húzást? És utána a RAM-okat 400 Mhz FSB-n kell működtetni? Vagy elég a 333Mhz nekik?

3. A videókártyát is szeretném túlpörgetni. Nos, keresgéltem az interneten, de nem találtam használható tuningpotenciált. Annyit találtam, hogy a Radeon 4770-es kártya tuningpotenciálja elérhető. Sőt, annál többet is tud.

4. Esetleg egy jó VGA hűtőt is ajánlhatnál, amelynek vételára 5ezer forint körül alakul.

Válaszodat köszönöm előre is!

Üdv:

RaDoN!

»Kedves Benjámin!

A memóriaosztók úgy működnek, hogy 400 MHz-es FSB-től kezdve legalább a rendszerbusz órajelén (400+ MHz megduplázva) kell, hogy működjenek, tehát 400 MHz-es FSB-nél 800 MHz-en, 450 MHz-es FSB-n 900 MHz-en fognak tekerni. A BIOS-ban különböző betűjeleket fogsz látni az osztók után, olvasd el a mellettük lévő feliratot, neked az az osztó kell, amelyik 400 MHz-es FSB-hez tartozik és DDR2-800 MHz-es támogatást jelez. Ami a VGA tuningot illeti, a HD4850-ek nem kifejezetten túlhajtás bajnokok, a GPU 625 MHz-en jár alapból, ezt kis szerencsével 700-710 MHz-ig el lehet húzni, a memóriák 2100-2200 MHz-nél nem tudnak többet és nem is érdemes velük foglalkozni, mert nem számítanak semmit (mivel a HD4850 nem memória-sávszélesség limitált). 5 ezer forint környékén én egy Arctic-Cooling Accelero S1-et vennék és rá egy Arctic-Cooling Turbo modult (a kettő együtt már 7-8 ezer forint). Másik lehetőség egy Coolink GFX Chilla, ami szintén 7 ezer forint, viszont a videokártya minden részét intenzívebben hűti. 7 ezer forint alatt nem nagyon fogsz olyan hűtőt találni, ami nyáron is elég a HD4850 elfogadható hőmérsékleten való tartásához.

HD2600PRO AGP

Szevasz Patrik! Csak a rend kedvéért a konfigom: ASUS A8V Deluxe alaplap AMD Athlon 64 3200+ proci RADEON 9600 Pro Videokártya 512 MB DDR RAM

Lenne hozzád egy kérdésem. Egy haverom mondta, hogy van egy fölösleges videokártyája. Ez lenne az: Sapphire RADEON HD 2600 Pro AGP. A gond az, hogy írták pár fórumon, hogy nem jó... Azért gondoltam, hogy megkérdezlek téged is, mert a Te véleményed azért jobban számít :) Szóval jó lenne ha segítenél, mert a mostani videokártyámnál szinte minden jobb és ezért szeretnék váltani. Tudom, hogy új gép kéne inkább, de ahhoz meg nincs pénzem... Előre is kössz! Hű olvasótok:

szabiii23

»Kedves Szabolcs!

A HD2600Pro AGP-s változatával semmi gond nincs, a mostani videokártyádnál legalább négyszer-ötször gyorsabb, ráadásul a processzorod pont passzol hozzá, így nem fogja hátráltatni játékokban. Ha ingyen van, akkor feltétlenül fogadd el, az első próba után meg fogod látni, hogy mi az ábra.

MONITOR VÁSÁRLÁS

Üdv.

22 colos monitort szeretnék vásárolni 30-40 ezer forint körül. Én már kiszemeltem egyet ami a következő: LG W2234S-BN vagy Hanns-g HG221AP. Azt szeretném tudni, hogy te mit gondolsz róla? Vagy milyent ajánlasz?

Előre is köszi!

Üdv. *Ádám*

»Kedves Ádám!

Sajnos én elég finnyás vagyok monitor témában, ráadásul nagyon ritkán látok kifejezetten olcsó kijelzőket egymás mellett, így kollégák véleményére tudok csak támaszkodni, akiknél hetente megfordul legalább három-négy modell. Szerintük 30 és 40 ezer forint között még mindig - a lassan kifutó - Benq E2200HDA az egyik legjobb vétel, 45 ezer forint körül pedig az Asus VH222H a befutó. Érdemes vásárlás előtt megtekinteni őket hátha az egyik multinál ki vannak pakolva.

KONFIG

Sziasztok! Segítséget szeretnék kérni tőletek! A mostani gépem már elég régi ezért egy cserén gondolkodtam. A konfig a következő lenne: Vid.kari: GeForce 9600GT (512mb) vagy Gigabyte Geforce 9600 GT (512mb) DDR3 Processszor: Intel Core 2 Duo E7400 (2,86Ghz) Alaplap: Asus P5SD2-VM Vinyó:Samsung 160GB (Sata2) Ház: Advance 8808GM Gamma Memória:2 GB Kingmax DDR2 (800mhz)

Erről a konfigról ti mit gondoltok? Mit kellene kicserélni? Előre is köszönöm:

Egy hű olvasótok:

Joci93

»Kedves József!

Az általad megcélzott árkategóriában én valószínűleg maradnék egy olcsó, de gyors AMD platformnál. A szokásos 780G chipset köré épülő Gigabyte lapok közül bármelyik megteszi 20 ezer forint alatt, processzoból pedig az ajánlott vételnek kikiáltott Athlon II X2 240 a te barátod dobozos kivitelben. Merevlemezből semmi értelme 160 GB-osat venni, hiszen az 500 GB-osak se kerülnek többe pár ezer forintnál (és helyből soha nem elég, ezt ne felejtsd el). A házikót azt rád bízom, elvégre te fogod nézegetni, a 9600GT helyett viszont biztos, hogy Radeon HD4850-et vennék.

VGA CSERE

Hi PC Guru!

Segítségre van szükségem, ezúttal VGA fronton.

A gépem konfigja:

ASUS 8600GT ASUS P5B-Mx alaplap 2X 1 GB Kingston memória 400 W (talán Codegen) táp Intel Core 2 Duo E4600 2.40 Ghz Nos, ehhez szeretnék max. 38 000 Ft-ért venni videókarit. Én valami AMD kártyát szeretnék, 4770, 4850, vagy valami ilyesmi teljesítményűt szeretnék venni, lehetőleg minél olcsóbban, de legyen benne elég erő mondjuk Crysis 1440x900 high-hoz is... a HD4870-et is néztem, de azt nem tudom, mennyi az ára (ha jól emlékszem, 36 000 a legolcsóbb, de lehet hogy az egy másik kari). Az első kérdésem, hogy melyik kártyát érdemes a konfigomhoz? Procit, alaplapot, stb. nem bírom fejleszteni, és a 38000 ft is már elég megterhelő, mivel ez hirtelen jött ötlet, nem hosszútávú tervezés eredménye (Cod 5-özés közben kezdtem el gondolkodni, mivel a mostani VGA a cod 5-öt már nem bírja 40 fps fölött tartósan Extrán). A másik pedig, hogy a táp bírja-e, és a 8600 GT-hez képest zajban, hőben mire lehet számítani?

Utolsó kérdés, hogy melyik a legolcsóbb rendelési lehetőség (internetes, mert vidéken lakom, a Dél-Alföldön, Szegedtől is 40 km-re), és mennyi a szállítási költség (azzal együtt max 36000-38000 Ft)? Nem muszáj HD 4800 széria, de legyen hasonlóan erős, ugyanis játékra kell.

Válaszotokat előre is megköszönöm: Bence

»Kedves Bence!

A helyedben nem bíznék túl drága alkatrészeket arra a tápegységre, persze érthető módon nem akarod kicserélni, ha nem muszáj. Ha nagyon olcsón meg akarod úszni a dolgot, akkor én egy Radeon HD4850-et vennék a referencia egy szlotos piros hűtővel, ezt már 26 ezer forint környékén megkaphatod. Hangja csak 3D-ben van, játék közben viszont úgyse a VGA-ra fogsz figyelni. Ha belefér, akkor vagy egy 400W-os FSP, vagy egy 400W-os Corsair (CX400) tápegységet is berendelnék még (előbbi kb 8 ezer forint, utóbbi 13). Az ismertebb internetes webáruházak árlistáit egybegyűjti több árkeresős oldal (argep.hu, depo.hu, arukereso.hu, stb.), így ezekről bármikor megnézheted, hol mennyibe kerül az általad kiszemelt termék. Futárszolgálattal dolgozik minden ilyen cég, másnapra szokták vállalni a szállítást, ha a futárnak akarsz fizetni, akkor utánvéttel fogod kapni a cuccot, ez nagyjából 2 ezer forint többletköltséget jelent. Ha előre utalsz a cég számlájára, akkor se tudsz 500 forintnál többet spórolni, így érdemes az utánvétnél maradnod.

EGÉR ÉS EGÉRPAD KÉRDÉS

Kedves Patrik! Ismét írok, mert tanácstalan vagyok. Egeret szeretnék venni, ki is néztem párat, de nem tudok köztük dönteni. Pénzben a keretem elég szűkös, maximum 8-10(+/- 1-2 ezer) ezer Forint. Az egyik egér amit néztem, az a Logitech MX518, de ez nem Batman Edition (amire nekem nincs is szükségem). Ez az egér 1600 DPI-s. A másik amelyiket néztem, az A4TEch 750BF, ami 5 ezer forint és 3600 dpi-s ami elég csábító, de nem tudom, hogy mennyire csúszik jól, pedig erre nekem nagy szükségem van, ugyanis nagy FPS-RTS-RPG kedvelő vagyk, ott meg nem lehet 800 dpi-s vackokkal bénázni. Még arra szeretnélek megkérni, hogy ajánlj egy jó egeret, meg ha megtudnád mondani, hogy WoW-os egérpadot hol találok és mennyiért (és olyan 3-4 ezerre saccolokok) vagy ha tudz jobb eégrpadot max 3-4 ezerért, akkor azt megköszönöm. Válaszod előre is köszönöm:

Zolika_47 (Papp Zoltán)

»Kedves Zoli!

Az első és legfontosabb, hogy kényelmes legyen a kezednek a leendő egered. Hiába a remek optika vagy a kiváló lézer, ha nem passzol ergonómiailag a rágcsáló a kezedhez, akkor nem ér az egész semmit. Az MX518 Batman nélkül is egy kiváló egér, bár a korosodó optikájánál vannak pontosabbak is. Az általad felsorolt játékstílusokhoz remekül passzol, kifutó termékként 7-8 ezer forintért fellelhető jópár budapesti kiskereskedésben. Ami az egérpadot illeti, én a World Of Warcraft-osat elfelejteném. Amennyire jól néz ki, annyira használhatatlan. Ha az MX518 mellett döntesz, akkor a legjobban egy textil egérpaddal jársz, közkedvelt és remek pad a Steelpad QcK család mindegyik tagja. Három méretben kapható, árban nem sok különbség van köztük, azt vedd meg amelyik kényelmesen elfér az asztalodon (egyébként én is ilyet használok már évek óta, egyetlen hátránya, hogy hamar koszolódik).

GÉPFELÚJÍTÁS

Kedves Patrik! Azért írok Neked mert már egy igencsak megfáradt és lassan 3 éves konfiggal rendelkezem, ergo épp ideje egy új gépet venni. Igen ám, csak azóta sok minden változott és szeretnék biztosra menni a vásárlást illetően. Olyan cirka 180 ezer forintból szeretnék egy minél ütősebb gépet összeeszkábálni, ami játékra és egy kis sorozatfüggőségre kellene leginkább (a hírírást direkt hagytam ki ;)). Ami van és egyelőre nem kell belőle új: jó kis Razer egér és egérpad, billentyűzet, webkamera és dvd-rom. Előre is köszi a helpet.

Üdvözlettel:*nkA*

»Kedves nkA!

Ha a 180 ezer forint monitorral együtt értendő (mert a sorozatok már szélesvásznúak, így ideje haladni a korral :), akkor a pár oldallal arréb lévő Guru Álom PC rovat Basic gépe az ideális a számodra. Ha TFT nem kell, akkor az eggyel drágább Value gépből dobáld ki a számodra nem kellő alkatrészeket (Blu-Ray kombó meghajtó, TV tuner, webkamera, hangfal, egérpad) és máris 200 ezer forint alatt leszel.

FÉLKONFIG CSERE

Helló!

Azért írok , mert új alaplapot, processzort és videókártyát akarok venni, a mostaniak igen elavultak szerintem. A jelenlegi gépem: Gigabyte GA-M55S-S3 alaplap, ehhez egy AMD Athlon X2 4200+ processzor és GeForce 7300GT videókártya társul. Ezekre cserélném ki: Gigabyte GA-MA770T-UD3P alaplap, AMD Phenom II X4 940 processzor és egy ATI Radeon HD 4850 vagy HD4890 videókártya. A kérdésem az hogy ezek jók így, leginkább olyan kell, ami játékra jó (pl. GTA 4, Call of Duty) mert a gépemen igen szaggat. Köszönöm a segítséget: *István*

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

»Kedves István!

Először is az általad kiszemelt processzor Socket AM2+ foglalattal rendelkezik, a Gigabyte 770-es alaplap pedig Socket AM3-al. Tekintettel arra, hogy memória cserére nem gondoltál, így én inkább alaplapból javaslok másikat és akkor a DDR2 támogatást meg tudod tartani. Ez a deszka pedig legyen az Asus M4A785D-M Pro, amely a frissen debütált AMD 785G chipsetre épül. A processzor a lehető legjobb választás a GTA IV-nek, hiszen az egy idő után csak CPU-t zabál, tojik az erős videokártyára. Apropó videokártya: a HD4850 fele annyiba kerül, mint a HD4890, így a kérdésnek nem igazán van értelme (a HD4890 nem gyorsabb annyival, mint amennyivel drágább).

KONFIG JÁTÉKRA 200 EZERBŐL

Tisztelt Patrik! A fiamnak (14 éves) szeretnék öszszerakni egy gépet, ami 90%-ban játékra (autó- és repülőszimulátor ill. FPS) lesz használva. A gépre kb. 200.000 Ft-ot szánunk. Az lenne a kérdésem, hogy mi a véleményed az alábbi konfig.-ról, ill. mit válltoztatnál rajta. Gigabyte GA-MA 790XT-UD4P AMD Phenom II 810 AM3 Sapphire HD4890 1GB GDDR5 PCIE OCZ 4096 Mb DDR3 1600Mhz Reaper KIT Pioneer DVR-206D Thermaltake VG7000BNS Chieftec CFT-650-14CS 650W Ennek a konfig-nak az ára 205.000 Ft. Válaszod előre is köszönöm.

Tisztelettel: Zsolt

»Kedves Zsolt!

A gép gyakorlatilag tökéletes, a tápegység egy kicsit hangosabb és túlméretezettebb a kelleténél, így én zaj- és költségcsökkentés miatt is inkább egy Corsair HX450-et ill. HX520-at ajánlok (amelyik éppen van raktáron) a 14 centis Chieftec helyett. A különbözetből esetleg át lehet csoportosítani pár ezer forintot a videokártyához és a sima változat helyett a Vapor-X verziót (szintén Sapphire gyártmány) elhozni, amely szintén a csendesebb működést szolgálja.

Ja és a főnők azt is kéri, hogy minden szoftverünk legyen legális!

Legyen ahogy kívánod gyermekem!

SZOFTVERVONAL: 321-0335/21

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

SZIASZTOK!

Ez a kis szó ott fent most kiemelt fontosságú, kérem. Egyrészt szeretném vele kifejezni, hogy mennyire együtt érzek veletek a szeptemberi iskolakezdéssel kapcsolatban. Sokak szerint a szeptember 11 egy szomorú dátum, hát szerintem meg egy túróst: szeptember első hétfője, az egy sírnivalóan tragikus nap tízezernyi fiatal számára (jellemző, hogy a politikusokat ez nem érdekli – talán ha vásárolnánk pár olajkutat...). Másrészt pedig a fenti köszönés szól a következő levél írójának legalább annyira, mint mindenki másnak kerek e világon.

KÖSZÖNNI KI FOG?

Szia Miguel!

Már írtam két hónapja, de úgy éreztem megint tollat kell ragadnom. Elővettem a régi gurukat,és lenne pár jó ötletem.

1. Megint visszavezethetnéte a képaláírás rovatot.Szerintem tök jó volt.

»Rendben, a következő számtól indulunk.

2. Az izé rovat is visszakerülhetne, mert szerintem igazán tréfás levelek jöttek.

»Ezen aztán végképp ne múljon a világbéke: az izé rovat hivatalosan is újra él, bárki küldhet „tréfás levelet", annyit kérnék, hogy jelöljétek meg valahogy, hogy ez izé. Például írjátok bele.

3. A DVD-n visszajöhetne a régi külvilág rovat, ahol ti beszélnétek a filmekről, mert szerintem elég gáz, hogy csak trailereket raktok fel. Chris-t megostorozni!!

»Komolyan kezdem magam nagyon pozitív hősnek érezni, eddig három kérésed volt, és én mindhármat teljesítettem – remélem ezek az új arany pikkelyek itt a kezemen meg a hátamon azért az első napozáskor lehámlanak majd...

4. Nem tudom, hogy lehetséges-e, de azért megkérdezem: írtam a Fable-hez egy végigjátszást, föl lehet rakni a mellékletre?

»Hát kérlek, a három kívánság az három kívánság, szóval erre csak annyit tudok mondani, hogy küldd el (ne csak te, bárki), megnézzük, és ha jó, feltesszük a DVD-re. Vagy a PGO-ra... Vagy bármi más médiumra, aminek van három betűs rövidítése.

Ennyi volt az ötletáradatom, remélem van, amit majd meg lehet valósítani.

Addig is a Guru legyen veletek!!

Lawrence

Ui.: Nem tudom, hogy észrevetted-e Miguel, de néha (jó, mindig) elég tuskó vagy. Nem tudom észrevetted-e, hogy senkinek sem köszönsz. Ez csak egy megjegyzés volt.

»Hát kérem, a kérdés első felére választ adva igen, észrevettem, tuskó vagyok – így jobban belegondolva valószínűleg azért kaptam meg én a levrovot, mert az akkori főnökök azt gondolták, hogy majd én jól megölöm ezt az egész levelezősdit, és akkor lesz plusz kettő-négy oldalnyi hely az újságban valami fontosabbnak (extra konzoltesztek, hm, valaki?). Az viszont, hogy nem köszönnék, az kérem rágalom – az elején köszönök egyszer, azt ossza be mindenki. Tudod milyen hülyén festene, ha mindenkinek köszönnék? Nem? Na majd most megmutatom.

HAG

Hi!

»Szia!

A legújabb számmal kapcsolatban lenne észrevételem. Először mindig a hardver rovatot nézem meg, meg a teszteket. Mit látok???? Memóriateszt+procihűtő-teszt. Ez szép és jó, de a múlt havi számban pont ez a 2 cikk szerepelt, ugyanazokon az oldalakon. Azt hittem meghülyültem, vagy időutaztam. Így hát elővettem a múlt havi számot, egymás mellé tettem a 2 lapot és detto ugyanaz. Szégyen-gyalázat. Nagyon régi hívetek vagyok, de ez nagyon nagy mellényúlás. Nem is értem hogy történhet ilyen. Senki se nézi meg mit adtok ki??????? A havi teljes játék rendben van, a King's Bounty nagyon jo kis game – piros pont.

Ennyit szerettem volna.

Goku

»Nos, igen, került egy kis homok a gépezetbe: nem a nyomda hibázott, hanem az előkészítési folyamatban akadt egy kis malőr – egyrészt az elkövetőket csúnyán megbüntettük, másrészt tanultunk a dologból, és mostantól sokkal jobban odafigyelünk (főleg azért, mert a belső szabályzat új rendelkezése alapján a hiba elkövetője jön egy láda sörrel a szerkesztőségnek). Megnézzük persze többen is, de az örök igazság, miszerint csak az nem hibázik, aki nem dolgozik itt is érvényes.

GURU CAMP: IDÉN UTOLJÁRA

Üdv Miguel!

»Üdv, kedves levélíró!

Én most a Guru táborról kérdeznék egy párat.

1.: Ott a gépezésen és a söriváson kívül mi a program?

2.: Van-e korhatár?

3.: Mennyit kell fizetni a szállásokért vagy azt külön mindenki intézi magának?

4.: Mi mást kell még tudni ezeken kívül?

Üdv: Sam Fisher

»Sorrendben válaszolnék.

1. A gépezésen és a söriváson (ami 18 év alatt még írásos szülői engedéllyel sem kivitelezhető a szigorú rendszabályoknak köszönhetően) kívül mindenféle programok szoktak lenni, strandolás, foci, szalonnasütés – aztán ha ezeket már unják a résztvevők, akkor vagy ritytyentünk nekik valami előadást a játékvilággal kapcsolatos dolgokról, vagy visszamegyünk játszani és sört inni.

2. Alsó korhatár szokott lenni, ha jól emlékszem, legutóbb 12 évben állapítottuk meg ezt. Lányoknál ez 18 és/vagy 90-60-90.

3. A szállásért a részvételi díj befizetésével fizetsz, vagyis külön pénzt nem számolunk fel olyan nyilvánvalóan túlzó igények miatt sem, mint az ágyon alvás vagy a rendszeres tisztálkodás lehetősége.

4. Nos, a fentieken kívül azt kell tudnod, hogy idén már biztosan nem lesz tábor, esetleg jövőre, de arról meg még kicsit korai lenne beszélni.

SHOE-NAK ANNYI

Szia Miguel!

»Szia Dömötör!

Ez az első beírásom (csak megjegyeztem). **(Én is számolom, nyugi. Csak mint a fociban: ez az**

első sárgád... – M) Azt olvastam az előző számban, hogy Shoebaron K1-ezik. Az a kérdésem, hogy ki lehet-e hívni egy meccsre? :)
Hű olvasótok:
varkonyi.domotor

»**Hát persze! Sőt, közhírré tétetik, hogy Shoebaront bárki megpróbálhatja megverni! Az egyetlen fontos dolog, hogy Shoe nem verekszik ám akárkivel: szerinte csak a 100 kg feletti ember számít férfinak, a többiek gatyák, így csak olyanokkal hajlandó kiállni, akik 190 centinél magasabbak, és legalább tíz éve űznek valamilyen küzdősportot. E-mail címe: csharangozo@motorpresse.hu, de ha elfogadja a kihívást, szóljatok, mert megyünk videózni.**

És ha már durvulás: az előző számban kaptunk egy levelet, ami a korrektorunk kvalitásait, mi több, a magyar nyelv helyes használatában szerzett tapasztalatait vonta kétségbe. Akkor mi elvicceltük a dolgot, mert nem gondoltuk, hogy van olyan elszánt Guru- és nyelvtanrajongó, aki komolyan gondolja a fenyegetéseket. Az alábbi képet csak erős idegzetűeknek ajánljuk, akik bírják a bántalmazott korrektorok látványát.

Kérünk mindenkit, hogy a Guru további megjelenésének biztosítása érdekében ne bántalmazzátok a korrektorunkat, ahogy a tábla is mondja: a ketrecbe benyúlni és az állatokat etetni szigorúan tilos.

INTERKONTINENTÁL

Szia Miguelito!

»**Szia, Boti!**

Nem tudom, hogy tudod-e, amit én tudok, de azt tudom, hogy most leírom. Na szóval, egy óriási gonddal szeretnék most hozzátok fordulni. Tudniillik, én romániai magyar vagyok és IMÁDOM a lapot, venném – és itt a feltételes módon van a hangsúly – ha rendszeresen érkezne. Ha valami csoda folytán (esetleg mert vagy olyan rendes) ezt beteszed a levrovba, én kb októberben láthatom viszont, mert az itteni lapárushoz majdnem két hónap késéssel jön el a lap. Nem lehetne esetleg valahogy megoldani? Esetleg elő tudnék fizetni valahogy? Persze így is megveszem a lapot, de azért nem az igazi...
Mély tisztelettel (és a legnagyobb reményekkel)
J.Boti

»**No hát világhatalmi törekvéseimben pillanatnyi szünet támadt, így azt nem ígérhetem, hogy a napi politikának megfelelő közhangulatban azt válaszolom, hogy persze már visszük is, ellenben annyit mindenképpen elmondok, hogy sajnos ez (ahogy úgy általában a terjesztés) nem rajtunk múlik. Mondanám, hogy fizess elő, de szerintem a magyar és a román posta közösen legendásan lassan reagálna a neked küldött lapszámokra, így egyelőre csak annyi biztos, hogy beszélek a lányokkal itt a szomszéd irodában. Ha minden igaz, most október van, és épp olvasod a válaszomat – remélem eddigre már sikerült kiókumlálni valami mindenki számára kielégítő megoldást.**

MECHWARRIOR

Tisztelt Szerkesztőség!

»**Tisztelt CyberCop!**

Megvallom mostanság már nem vagyok rendszeres, csak alkalmi olvasója a lapnak. Hiába a gazdasági válság az én tárcámat is utolérte. Most viszont mikor megláttam a címlapot, nem hittem a szememnek! Mechwarrior 5, vagy bármi címen is jelenik meg, de végre egy új Battletech game! Rögtön magamhoz szólítottam egy példányt, és rohantam haza, és a régi izgalommal téptem a fóliát és lapoztam az újságot! Hát igaz, végre a Microsoft levette a kezét a Battletechről, és ez nekünk "nagy öregeknek" csak jó hír lehet. Nagyon rég várom hogy újra nyeregbe pattanjak, és egy mech nyergében irtsam az ellent, legyen az klánbéli, vagy a rivális nagy ház katonája. Rá is cuppantam rögtön a netre és a http://bit.ly/QV4In címen rá is találtam a kánaánra. A full HD-s ingame videó alatt a hátamon oda-vissza grasszáltak a hagyák, rég éreztem ilyet játékvideó miatt. Aztán a csata, whoaaaaaa! Rögtön le is téptem az összes képet innen és már itt is vigyorog a desktopomon. Kicsit mondjuk furcsa, mert az Atlas ellenfeleként mintha egy Loki állna a képernyőn, de ez a típus a klánok eljövetele előtt nem volt ismert a Belső Szférában, hisz ez egy klános omnimech. Ez a sztoriban adott 3015-ös évszám miatt furcsa, mert a klánok 3049 környékén jöttek csak vissza, így kicsit furcsa a fenti típus szereplése. De üsse kő, ilyen áron is nagyon ütött nálam a cucc. Megjegyzem, hogy az egyébként nagyon jó keretes írásból egy apróság kimaradt. Tény, hogy a táblás játék nagyot aratott, de ne felejtsük el az eddig magyar nyelven megjelent 33 regényt (hála a Beholder kiadónak), nem is számolva a nem klasszikus Dark Age könyveket. Game híján a könyveket olvastam már 10 éve oda-vissza, de ennek az ínséges időnek remélem hamarosan vége. Egyébként a Mechwarrior 4: Mercenaries most is fent van a gépemen, nemrég toltam végig a Kell Kopókkal, és most újra neki is veselkedek, hogy edzésben legyek a solarisi arénában. Most hogy véget vessek az ömlengésnek, csak köszönetet szeretnék mondani a cikkért, a méltató szavakért, és azért, hogy nem hagyjátok feledni ez az univerzumot. Mechwarriors, prepare for combat!
Tisztelettel:
CyberCop
Ui: Bocs, de én voltam elhamarkodott a korábbi Mechwarriorhoz kapcsolódó levelemben. Az Atlas mellett a másik gép nem egy Loki, hanem egy Warhammer, és így az a kis logikai hiba is megszűnt, amit hibának véltem. Az csak hab a tortán, hogy a warhammer egy korábbi Mechwarriorban sem volt játszható gép, de most talán az lesz. Még egyszer elnézést a cikk írójától, vagy akárkit is kritizáltam.

»**Igazság szerint mi magunk is iszonyatosan örültünk a következő Mechwarrior bejelentésének, volt is egy kis bunyó, hogy melyik őrült írja róla a cikket – végül Bagoly győzött, a visszajelzések alapján az olvasók nagy örömére. Nekem mondjuk a világ történelme, meg ez a Belső Szférás dolog kínai, de az mindenesetre látszik, hogy a fejlesztők belenyúltak a tutiba, és jókor jó címet vettek elő. A keretből kimaradt könyvek miatt én magam kérek elnézést, egyrészt mert a sorozat tényleg fontos lehet mindenkinek, akit érdekel ez az univerzum, másrészt mert a szebb napokat is megélt Beholder kiadó minimum enynyit megérdemelt volna. Az utóiratban beismert hiba miatt meg ne emészd magad, még a legnagyobbakkal is előfordul, hogy összekutyulják a dolgokat – szerencsére az új Mechwarriorban bőven lesz alkalmunk felfrissíteni a különböző gépekről szerzett, mára kicsit megkopott tudásunkat.**

MECHWARRIOR

Miguel, te szemét!

»**Lawrence, bocs, de erre nem tudok visszaköszönni.**

Az előző levrovban megadott termékkódok nem is élnek! Nagyon vicces vagy!
Gh3z4

»**Neeem? Na, talán majd a következőben osztogatott tízezresek...**

Miguel
levrov@pcguru.hu

Kedves olvasók, nem felejtettük el a 2009/07-es számunkban meghirdetett 100 játékos nyereményakciót, sőt, a sorsolás is megvolt már, de a dolog egy kicsit nagyobb logisztikai kihívást okoz, mint azt az ötlet felvetésekor gondoltuk. A lényeg azonban az, hogy a nyertesek megvannak, és amint pontosan kidolgoztuk, hogy juthatnak hozzá a nyereményükhöz, megírjuk.

»AGATHA CHRISTIE

HÁZ A SZIKLÁN

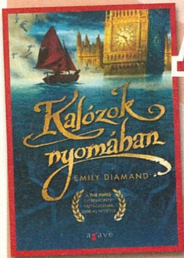
»Európa Kiadó

Hercule Poirot elmaradhatatlan kísérője, Hastings kapitány kíséretében a dél-angliai tengerparti nyaralása közben bonyolódik rejtélyes gyilkosságba. A szépséges Nicky Buckley ellen számos merényletet kísérelnek meg, sőt tévedésből az unokatestvérét, Maggie-t is megölik. Vajon sikerül-e megóvni a fiatal lány életét? A bajszos belga detektív ezúttal is bravúros pszichikai következtetései segítségével leplezi le a hihetetlenül agyafúrt tettest.«

»EMILY DIAMAND

KALÓZOK NYOMÁBAN

»Agave Könyvek

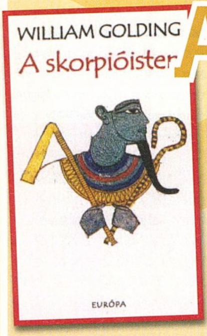


A 22. századi Angliában játszódó regény remekül egyesíti a science-ficton műfaji sajátosságait a kalózregényekével, így az akciókat és fordulatokat kedvelő olvasók remek szórakozásra számíthatnak. Lily Melkun angol halászlány tengeri macskája segítségével veszi fel a küzdelmet a partokat fosztogató Kalózok Családja ellen, és a számítógépek korából rámaradt beszélő ékszerrel a tengerre kihajózva megpróbálja kézre keríteni a faluja miniszterelnökének elrabolt kislányát is.«

»WILLIAM GOLDING

A SKORPIÓISTEN

»Európa Kiadó



A Nobel-díjas angol író mindhárom magyarul első ízben megjelent kisregénye az archaikus idők világába vezeti az olvasót. A címadó történet az ókori Egyiptom, a Klonk klonk a matriarchális Afrika, míg A rendkívüli követ az antik Róma mindennapjaiba kalauzol, természetesen a Goldingra oly jellemző ironikus elbeszélésmóddal fűszerezve az emberi természet lényegét boncolgató filozofikus mondanivalót.«

»JONATHAN SAFRAN FOER

RÉM HANGOSAN ÉS IRTÓ KÖZEL

»Kiadó: Cartaphilus Kiadó
»Oldalszám: 388 oldal
»Ár: 3900 Ft

A fiatal amerikai szerző regényének címe a 2001. szeptember 11-i New York-i terrortámadásokra utal. A kilencéves főhős, Oscar a WTC ikertornyait ért terrorista támadásban veszíti el imádott apját. A különös, már-már a korai Paul Austert idéző narratív trükkökkel, mégis könnyen követhetően megírt napló jellegű kötetben végül a családja három generációjának története bontakozik ki. A feltalálónak készülő eredeti gondolkodású kisfiú az eltűntnek nyilvánított apa holmijai közt Black feliratú kulcsot lel. Azt gondolja, ha felkutatja a hozzá passzoló zárat, apja eltűnésének rejtélyét is felderítheti, tetem híján ugyanis nem tudja feldolgozni a halálhírt. Ezzel veszi kezdetét a 216 azonos nevű személy keresésére irányuló modern Odüsszeia, amely során számos, különös élettúttal bíró személy portréja rajzolódik ki. A párhuzamos szálon futó második történetben pedig a nagyapa hajdani levelei fedik fel egymásba kapcsolódó puzzledarabokként a múltat, hogy végül a halottnak hitt idős szobrász és unokája a közös gyász okán találjanak egymásra, és bizarr módon dolgozzák fel a szeretett lény elvesztésének traumáját. Az Oscar által megkezdett amatőr detektívesdi ugyanis az üres koporsó titkos kihantolásával ér véget, amelyet a legidősebb és a legifjabb családtag együtt tölt meg. Ha elolvassátok a könyvet, megtudjátok, hogy mivel. Bár egymást érik az az izgalmasnál izgalmasabb események, ez a regény mégsem hagyományos értelemben vett krimi. Megrendítő kötet egy elképesztő fantáziájú, hihetetlenül intelligens és sokoldalú igazi XXI. századi második könyves fiatal író tollából, aki belátható időn belül jó eséllyel kér helyet a kortárs klasszikusok sorában. Ne hagyjátok ki ezt a gyöngyszemet ti sem.«

»CHUCK PALAHNIUK

LÁTHATATLAN SZÖRNYEK

»Kiadó: Cartaphilus Kiadó
»Oldalszám: 256 oldal
»Ár: 3000 Ft

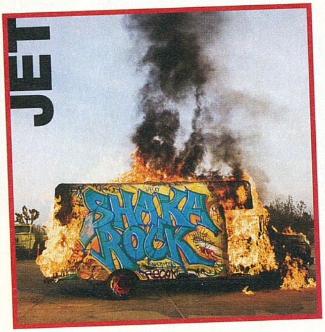
Az ukrán származású amerikai szerző harmadik regényét az egyik méltató tömören csak a női Harcosok Klubjának nevezte. Joggal, hisz az azonos című regényével és annak filmes adaptációjával világhírűvé lett újságíró ezúttal a női társadalmat veszi kíméletlen alapossággal szemügyre. Mintha az Amerikai Psycho világát elegyítenék a lapokon a Szex és New York széria epizódjaival, olyan hátborzongató a megrajzolt atmoszféra, ezért ajánlom kimondottan a jobb idegekkel rendelkező olvasók figyelmébe ezt a két és félszáz oldalas kötetet. A modern női horrortörténet színtere a modellek felszínes és csillogó világa, amely mögött azonban eszelős gyűlölet és beteges szerelmek húzódnak meg. A főhős, Shannon McFarland karrierjét derékba töri egy támadás: egy orvlövész golyója nyomán egy pillanat leforgása alatt elveszíti alsó állkapcsát, és emiatt korábbi életét és szerelmét. A beszédterápiára várva ismerkedik meg a magát nővé operáltatni kívánó Brady Alexanderrel, aki pártfogásába veszi a szörnyre emlékeztető küllemű, számkivetetté lett Shannont, és egy road movie-t idéző esztelen tettekkel tarkított utazás során sokkterápiát alkalmazva próbál segíteni feldolgozni a múltat és az álomvilág összeomlását. Palahniuk regénye szintén a fogyasztói társadalom kritikája, míg azonban a fiatal Safron fenti regénye az optimista gyermek szemszögéből ábrázolja a 21. századi amerikai társadalom meghasonlottságát, az újrakezdést remélve, addig ez a kötet a végtelen pesszimizmus és kiábrándultság dokumentumszerű kórképe, határozottan erős idegekkel megáldott felnőtt olvasók részére.«

»JET

SHAKA ROCK

»Kiadó: EMI

»Dalok száma: 12 szám



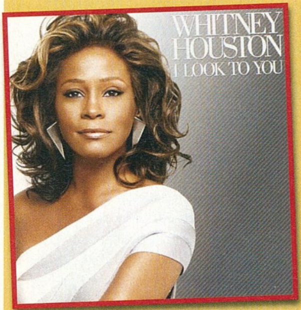
Az ausztrál Cester fivérek alapította négytagú csapat 2002-es bemutatkozó albumának Are You Gonna Be My Girl című dala a Guitar Hero videojáték soundtrackjaként, illetve az egyik multinacionális mobilszolgáltató reklámspotzenéjeként egy csapásra világsláger lett. Ha máshonnan nem is, erről a karakteres hangzásról biztosan felismerhetitek bárhol a zenéjüket. A Rolling Stones ausztrál turnéjának előzenekaraként igazi sztárrá lett, majd a gyorsan jött hírnévtől kissé megingott rockbanda visszatérésével az idei hazai Sziget fesztiválon is átütő sikert aratott. Itt a legújabb korong pörgős dalaiból is ízelítőt kaphattak a kilátogató rajongók. Az augusztus végén megjelent harmadik album, a Shaka Rock tempója jócskán felülmúlja a korábbi, 2006-os Shine lendületét, az alapító testvérpár apjuk elvesztése miatt hajdan darkos felhangokkal telítettre sikerült második korongja helyett ezúttal punkos hangzással gazdagodott a zene. A múlttal való szakítást, a modernebb és őszintébb hozzáállást a cédéborítón látható lángoló teherautó sokkoló képe is igazolja. Nic Cester leginkább mégis a saját élettapasztalata által inspirált dalszövegeire büszke, hiszen producer- és kiadóváltás mellett drog- és magánéleti problémáit is bátran megörökíti a dalokban. A tizenkét vadiúj szerzemény első kislemezdala a She's a Genius, amely egy csapásra a listák élén landolt, de az albumnyitó dal, a Killed in Action is biztos befutó lehet. A melbourne-i srácok ismét a csúcson vannak, végre nem a menedzserek eladási elvárásai szerint, hanem ismét a hajdani garázsrock-rajongóiknak zenélnek, mégpedig kitörő örömmel. Így ezzel a koronggal remekül helyrehozzák a három évvel korábbi bukást, sőt megkockáztatjuk, hogy végre megtalálták egyéni, csak rájuk jellemző hangjukat is.«

»WHITNEY HOUSTON

I LOOK TO YOU

»Kiadó: SONY Music

»Dalok száma: 11 szám



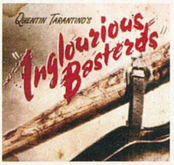
Az év másik nagy visszatérője a legszebb hangú amerikai énekesnőnek kikiáltott Whitney Houston. Szerencsére Maria Callas hajdani tragédiájával ellentétben nem hallgatott el végleg a legenda, tinédzser lánya biztatására ismét stúdióba vonult, és mind zenéjében, mind megjelenésével az 1985-ös pályakezdés fiatalos lendületét idézi fel újra, miként ezt a fergeteges 2007-es Kuala Lumpur-i visszatérő koncert is megelőlegezte. Az eredmény magáért beszél, az I Look To You megjelenés előtti londoni bemutatója zajos tetszést aratott, a Rolling Stone magazin címlaptörténete szerint is ismét csúcsformában van az amerikai szupersztár. Bár az ezredforduló óta tartó magánéleti válsága és depressziója miatt hosszas, hét évnyi kihagyásra kényszerült – a Just Whitney 2002-ben jelent meg –, az immár 45 éves díva önbizalmat és optimizmust sugárzó, saját portréjával fémjelzett tizenegy dalos korongja augusztus végén kerül az USA-ban a polcokra, és a fiatalabb rajongók örömére mp3-as formátumban is elérhető. Az Alicia Keyes által írt Million Dollar Bill című albumnyitó szerzemény minden idők legtempósabb Whitney-slágerének ígérkezik, a líraibb hangvételű többi dallal szemben. A hetedik stúdióalbum hetedik dala, a Didn't Know My Own Strength fantasztikus személyes hangú vallomás az átélt korszakról és a nehézségekről, elképesztő hitelessége mellett az érett Houston utánozhatatlan hangja miatt is magával ragadó, miként a szintén lassabb záródal, a Salut is. Bár akadnak bírálók, akik szerint Houston elvesztette a hangját, ezzel nem értek egyet. Mindenesetre eldönthetitek a kérdést, ha beszerzitek a korongot, amely az idei év legnagyobb csemegéjének ígérkezik.«

»Zene«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Hackneyed
(1 lemez)
Burn After Reaping

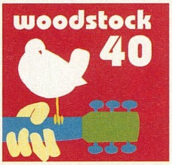
»Inglourious Bastards
(1 lemez)
Filmzene



»Sean Paul
(1 lemez)
Imperial Blaze

»Vader
(1 lemez)
Necropolis

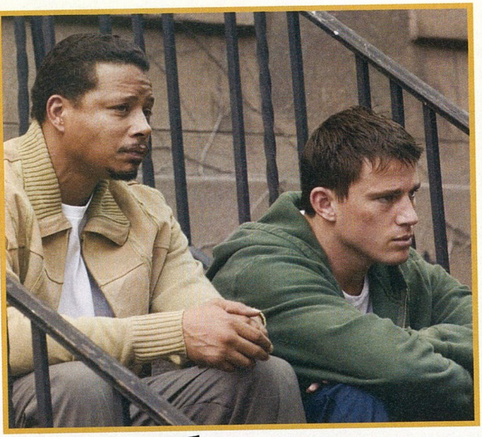
»Woodstock 40
(1 lemez)
Válogatáslemez

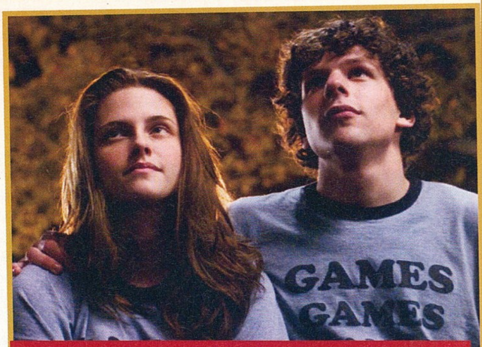


»BUNYÓ«

Rendezte: Dito Montiel
Szereplők: Channing Tatum, Terrence Howard
Hossza: 105 perc

A címe alapján sablonos bokszfilmnek gondolt alkotás megtekintésére nem könnyen szántam rá magam – nem vagyok túl lelkes rajongója a puszta kézzel vívott küzdelemnek. Főként nem másfél órában. A bájosan kölyökképű Channing Tatum főszereplésével készített amerikai mozi azonban meglepetésnek bizonyult: a remek tempójú és művészien koreografált harcjelenetek mellett a készítők odafigyeltek a forgatókönyvre is, így igazán nézhető darabbal csábítják a vászon elé a nézőket. Vér szinte nem is folyik, s maguk a harcjelenetek sem tesznek ki bő húsz percnél többet, de fordulatokban azért mégsem szűkölködik a történet. A szokásos sportolói felemelkedést a kreatív írók némi bukmékeri szélhámossággal és szerelmi szállal is bővítették, de New York-i milió hiteles bemutatása is a film szerves része. Broooklyntól a koreai negyeden át a fehér nagymenők életébe pillanthatunk be az egyre magasabb tétért zajló kétkezi küzdelmekben. A vidékről a metropoliszba felkerült Shawn McArthur egy utcai összecsapás révén kerül Harvey Boyden figyelmébe, aki szárnyai alá véve bevezeti a mindennapi betevőért küzdő fiút a pénzért vívott free style utcai harcok világába. A hihetetlenül kemény öklű srác villámgyorsan emelkedik a profik közé, eközben megtalálja a barátság és a szerelem is. Összességében sem az ökölharc kedvelői, sem az érzékenyebb lelkű nézők nem járnak rosszul, egy afféle „jól megcsinált", mármár üdítő mozit kapnak a pénzükért, amely alkalmazza ugyan az elengedhetetlen műfaji sablonokat, de némiképp túlmutat azokon.«





»KALANDPARK«

»Rendezte: Greg Mottola
»Szereplők: Jesse Eseinberg, Kristen Stewart
»Hossza: 107 perc

A cím alapján parádés technikai trükkökkel brillírozó könnyed nyári kikapcsolódásra számíthatnánk, mégis ki kell ábrándítsalak benneteket, ez nem vígjáték. A Juno tavalyi átütő sikere után ismét divatba jöttek a felnőtté válás problémáit és a kamaszlét gyötrelmeit boncolgató alacsony költségvetéssel forgatott filmek. Efféle múltidéző, 1987-ben játszódó sztori a mostani is. A frissen érettségizett, kissé félszeg amerikai főhős, James szülei anyagi nehézségei miatt nem utazhat európai körútra a barátjával, ezért a helyi vidámparkban vállal nyári munkát, és itt új, hasonló cipőben járó fiatalokat ismer meg. Romantikus kamaszlelkével nehezen érti meg a felnőttek világának fonákságát és kortársai kétszínűségét. A csalódások ellenére mégsem telik el hiába a nyár, a naív srác sok pozitív tapasztalattal gazdagodik a szórakoztatóegységben töltött szünidő végére, és néhány bátortalan kitérő után megtalálja végül szerelem is a kissé zavarodott, ám karakteres Emily (Kristin Stewart) személyében. Ennyi lenne dióhéjban a kamaradarab lényege, és hogy mégsem távoztam a film közepén a moziból, az nagyrészt a fiatal színésznő érdeme. Az ő játéka rázza fel leginkább a filmet, mert a 80-as évekbeli amerikai kisváros és a vidámpark zárt tere őszintén szólva nem sok látnivalóval kecsegtet, a tucatnyi, egyetlen vonással ábrázolt típusszereplőkről nem is beszélve. Mindent egybevetve közepes darabbal van dolgunk, amin egy jó húsz percnyi vágás sokat dobhatott volna. Aki a 80-as évek végén járt középiskolába, annak nosztalgia céljára ajánlom, mert a rendező zsenialitása híján elmaradt a téma által megkövetelt katarzis. A fiatalabbak feltehetően vontatottnak és akciótlannak tartanák Greg Mottola rendező önéletrajzi alapokon nyugvó, bár kissé bő lére eresztett, egyenes vonalú és időnként széteső történetét. Ha mégis szeretnétek megtudni, milyen lett volna negyedszázaddal korábbi körülmények közt felnőtté válni, vegyetek egy mély lélegzetet és menjetek el a moziba.«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»LEGION

Képzeljetek el egy olyan filmet, amiben az angyalok megelégelik az emberek bűneit, és úgy döntenek, hogy elhozzák az apokalipszist a fejünkre. Csak egyetlen angyal van, aki nem ért egyet a tervvel, ő le is száll a földre, hogy megvédje az ismét megszülető Jézust... S teszi mindezt egy poros kisvárosban, kezében hatalmas fegyverekkel. Mindez nem vicc, ez a nagyszerű történettel rendelkező mozi még idén bekerül a filmszínházakba, mi pedig csak nézünk, és nem értjük, hogy kinek jut eszébe ilyesmi...

»G.I.JOE 2

Szerkesztőségünk túl van a G.I.Joe című mozi első részén, s bár még messze van az év vége, mi már most kiosztanánk neki a 2009-es mozifelhozatal legkínosabb és legnevetségesebb moziélménye díját. Sajnos a világban nem mindenki ért velünk egyet, a mozi több milliót hozott, van akinek még tetszett is, a stúdió pedig már készül a második részre. Mi pedig ezennel fogadalmat teszünk, hogy nincs az a pénz amiért még egyszer beülnénk egy ilyen mozgóképes rettenetre.

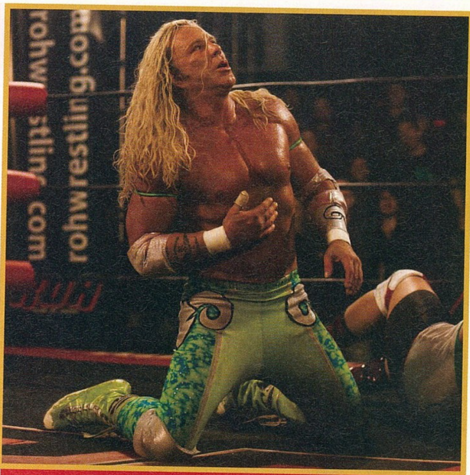
»WHEN IN ROME

Ha van olyan filmműfaj ami sosem fog kihalni, az a romantikus vígjáték. Sajnos ahogy haladunk előre az időben, úgy készülnek egyre selejtesebb darabok ebben a témában, és a When in Rome is ezek közé tartozik. Főhősünk Rómában egy kívánságkútnál kihalássza néhány férfi érméjét a kútból és ezek a fickók nyomban szerelembe esnek hősnőnkel, számos viccesnek és tréfásnak tetsző momentumot generálva ezzel. Őszintén szólva már a film bemutatója is unalmas, óva intünk tőle mindenkit.

»KÉT PASI MEG EGY KICSI«

Lemezek száma: 4 lemez
Ára: 6290 Ft
Megjelenés: szeptember 22.

Azoknak, akik rendelkeznek kábeltévével, bizonyára nem kell bemutatni a Két pasi meg egy kicsi című sorozatot, hiszen a széria már régóta állandó tagját képezi az egyik csatorna programjának. Akárcsak Amerikában, népszerűsége nálunk is igen meggyőző, és talán éppen ez vezetett el oda, hogy végre egy hazai kiadó rászánta magát, és nekilátott a sorozat DVD-n való megjelentetésének. Az első évad szeptember végén érkezik majd a boltok polcaira, és azt kell mondanunk, hogy ez a vígjátéksorozat az idei év egyik kihagyhatatlan vétele. Aki esetleg nem lenne tisztában az alapokkal, annak eláruljuk, a történet egy meglehetősen furcsa kis családról szól. Charlie nyugodtan éli mindennapjait malibui házikójában, falja a nőket és szórja könnyen szerzett pénzét, egészen addig, míg egyszer csak megjelenik az ajtóban a frissen vált (és meglehetősen tunya) öccse és annak nagyszájú kiskölke. Charlieban ugyan nem árad szét a testvéri szeretet, de befogadja a másik két „férfit" és ezzel el is indul a széria, rengeteg kacagtató és botrányosan humoros pillanatot garantálva a nézőknek. Az első évad négy lemezen, összesen huszonnégy epizóddal és egy leheletnyi extra tartalommal (bakiparádé, így kezdődött kisfilm) érkezik, s ajánljuk mindazoknak, akik szereteik a vidám sorozatokat. Az óceánon túl egyébként már sokadik évdánál tart a széria, és mi bízunk benne, hogy szép lassan az összes megérkezik majd a magyar piacra.«



»A PANKRÁTOR«

»Lemezek száma: 1 lemez
»Ára: 3190 FT
»Megjelenés: szeptember 22.

Az idei Oscar gála egyik legnagyobb meglepetésfilmje volt A pankrátor, a mozi, amely ugyan nem söpörte be a legfontosabb szobrokat, de mégis megmaradt az emlékezetünkben, hiszen a főszerepben a régen „eltemetett" Mickey Rourke tért vissza, olyan alakítást nyújtva, hogy szinte mindenkinek leesett az álla. Karaktere egy hajdanvolt nagyhírű pankrátor, aki kiöregedvén az igazi showbizniszből már csak kisebb meccseken és közönségtalálkozókon vesz részt. Randy imádja amit csinál, de a teste már nem a régi, így egy túlfűtött műsor után szívrohamot kap és egy kórházban ébred – mellkasán hatalmas vágással és az orvos figyelmeztetésével: többet nem pankrációzhat. A majdnem tragédiával végződő kaland után Randy elgondolkodik kisiklott életén és megpróbálja rendbetenni azt, ám vannak emberek, akik nem menekülhetnek a sorsuk elől... Darren Aronofsky filmje igazából sablonokból építkezik, de Rourke játékának köszönhetően mégis egészen rendkívüli módon emberközelivé válik ez a film, és minden hibája ellenére is megkedveljük a fő karaktert. A hangulat és a megvalósítás parádés, és már csak emiatt érdemes beszerezni ezt a filmet, mert igazi maradandó alkotásról beszélünk. Sajnos maga a DVD nem kényeztet minket, hiszen alig találunk rajta extrát, összesen egy kisfilm és egy előzetes várja a nézőket – ez kicsit kiábrándító, mert ha valami, hát akkor ez a mozi megérdemelt volna egy kicsit exkluzívabb tálalást.«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»THE GHOST

Mielőtt bárki félreértené, ez nem a Demi Moore és Patrcik Swayze féle Ghost 2. része, hanem egy politikai thiller, amelyben Pierce Brosnan és Ewan McGregor brillíroznak. A történet szerint felkérnek egy újságírót, hogy fejezze be egy volt államfő emlékiratait, mivel az előző szerző nyomtalanul eltűnt. Hősünk elvállalja a feladatot, ám hamarosan gyanakodni kezd, hiszen elődje tisztázatlan körülmények között tűnt el, és a politikus ellen eljárás indul egy nemzetközi bíróságon. Izgalmasan hangzik, tuti, hogy az elsők között nézzük meg.

»TRON: LEGACY

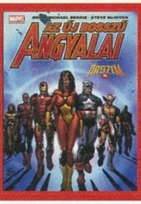
Sokan valószínűleg nem emlékeznek a nyolcvanas években debütált Tron című mozira, az első olyan filmre, ami a virtuális valóságban játszódott. Sajnos annak idején a mozi hatalmas bukta volt, de ennek ellenére sokan imádták és napjainkra kultuszstátusba emelkedett. Szerencsére Hollywoodban is akad néhány rajongója a témának, így hamarosan érkezik a folytatás, amely ismét az áramkörök közé utaztat minket, csak ezúttal lélegzetelállító, XXI. századi látvánnyal. Már nagyon várjuk...

»AVATAR

James Cameron utoljára a Titanickal jelentkezett a mozivásznon, és ez bizony nem tegnap volt. A madarak már évek óta csicseregnek Avatar című új filmjéről, aminek lassan-lassan elérkezik a bemutatója. A sztori szerint egy katona lezuhan egy bolygón, ahol egy velünk hadban álló faj lakik és ott próbál boldogulni. A film sztorija egyelőre nem túl ütős, de állítólag olyan látvánnyal fog rendelkezni, amely forradalmasítja a moziipart. Nagy szavak, mi pedig kíváncsiak vagyunk, még idén meglátjuk...

KÉPREGÉNY-KATALÓGUS

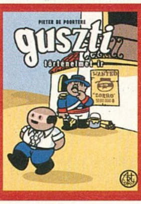
A nyár végén nemcsak a játékiparban tapasztalható némi uborkaszezon, de a hazai képregénykiadók sem árasztanak el minket új kötetekkel. Éppen ezért nyár végi számunkhoz készítettünk egy kis összegzést, hogy milyen képregények kaphatóak jelenleg a piacon, így most mindenki nyugodtan csemegézhet a kiadványok között, reméljük, hogy mindenki talál kedvére valót.



Az Új Bosszú Angyalai: Őrszem

Kiadó» Kingpin
Ár» 2490 Ft
Oldalszám» 98
Műfaj» Szuperhősös
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

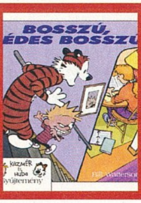
Rövid ismertető»
Az Új Bosszú Angyalai széria második kötete, amely ismét négy történetet, azaz egy teljes sztorivonalat tartalmaz. A főszerepben olyan szuperhősök, mint Pókember, Rozsomák, Amerika Kapitány, a Póknő, Vasember és még sokan mások. Izgalmas, az Őrszem nevű figurára kocentráló történet a Marvel Univerzum legismertebb karaktereivel, csodás grafikai körítéssel.«



Guszti történelmet ír

Kiadó» Nyitott Könyvműhely
Ár» 2480 Ft
Oldalszám» 48
Műfaj» Humor
Kivitelezés» Keménytáblás

Rövid ismertető»
Az elmúlt időszak legviccesebb képregénye, amely első látásra egy gyerekkötetnek tűnik, meglehetősen egyszerű rajzokkal, miközben a tartalom igenis felnőtteknek szól, méghozzá olyan felnőtteknek, akik nyitottak a fekete humorra és a kissé botrányos polgárpukkasztásra. A Guszti kötet keretén belül minden oldalon egy vaskos poént találhatunk a bolygó teremtésétől kezdve végighaladva az egész történelmen.«



Kázmér és Huba: Bosszú, édes bosszú

Kiadó» Vad Virágok Könyvműhely
Ár» 1950 Ft
Oldalszám» 128
Műfaj» Humor
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
A méltán népszerű Kázmér és Huba-széria ötödik hazai kötete, amely egyaránt fogyasztható kicsik és nagyok számára, kis adagokban, vagy akár egyszerre is. Előismeret nem szükséges a kötetben található képsorok befogadásához, de mindenképpen azt javasoljuk, hogy szépen sorban, az első résztől olvassátok el a kiadványokat, ugyanis mindegyik megéri a pénzét, garantált a kacagás minden egyes oldalon.«

Képregényes világtörténet 2.

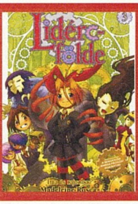
Kiadó» Nyitott Könyvműhely
Ár» 3 980 Ft
Oldalszám» 304
Műfaj» Humor, ismeretterjesztő
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
Nincs is jobb annál, mint mikor szórakozva tanul az ember – ha egyetértetek ezzel a kijelentéssel, akkor bizonyosan imádni fogjátok Larry Gonick Képregényes Világtörténet című kötetsorozatát, ami egészen a kezdetektől veszi végig az emberiség történetét, méghozzá a lehető leghumorosabb formában. A kiadvány meglehetősen vaskos, tele jópofa fekete-fehér rajzokkal, a történelem és a humor kedvelőinek kihagyhatatlan.«

A Különítmény - Több, mint ember

Kiadó» Fumay
Ár» 2995 Ft
Oldalszám» 128
Műfaj» Szuperhősös
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
Szintén a Mavel Univerzumba kalauzoló kötet, amiben az Újvilág Bosszú Angyalainak a története kapott helyet. A kiadvány a magyar fordításban Különítményre keresztelt csapat megalakulását követhetjük nyomon, meglehetősen modern, a valósághoz komoly mértékben ragaszkodó módon. A szuperhősök kedvelőinek ajánlott vétel, hiszen olyan figurákkal találkozhatunk, mint Hulk, Thor, Vasember és Amerika Kapitány.«



Lidércfölde

Kiadó» Vad Virágok Könyvműhely
Ár» 1890 Ft
Oldalszám» 192
Műfaj» Fantasy/kaland (Manga)
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
A jelenleg hazánkban kapható egyik legjobb mangaszéria, amely mindössze három részes, így érdemes azonnal beszerezni az egész trilógiát, hogyha esetleg még nem ismerkedtünk meg vele. A történet főhőse Lucy, egy kislány, aki tévedésből rossz iskolába kerül, s bár mégis ott marad, hamarosan menekülőre kell fognia a dolgot. Szerethető karakterek, gyönyörű fekete-fehér rajzok, mangafanoknak kötelező.«

Metabárók Kasztja I.

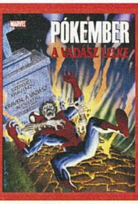
Kiadó» Delta Vision
Ár» 3490 Ft
Oldalszám» 192
Műfaj» Sci-fi
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
A Metabárók kasztja egy kiváló kiadvány az európai képregények és a science-fiction kedvelőinek. A trilógia első darabja igazi műremek, legyen szó akár a kőkeményen futurisztikus történetről, akár az elképesztően kidolgozott grafikáról. Lévén az öreg kontinensen született munkáról van szó, a rajz egészen más, mint ahogy az amerikai képregényekben megszokhattuk, már csak emiatt is érdemes beszerezni. «

Naruto 7. - Út a toronyhoz

Kiadó» MangaFan
Ár» 2 000 Ft
Oldalszám» 188
Műfaj» Kaland (Manga)
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
A világ egyik legnépszerűbb mangája már hazánkban is a hetedik kötetnél jár, és a rajongóknak nyilván nem kell bemutatni. Aki esetleg nem lenne képben Narutót illetően, egy kisfiúról van szó, aki mindenáron ninja akar lenni, ám életét megkeseríti, hogy évekkel korábban egy démon megszállta a testét. Ha esetleg bele kívánnánk vágni a történetbe, mindenképpen az elejétől tegyük, különben elveszünk a történetben. «



Pókember - A vadász lelke

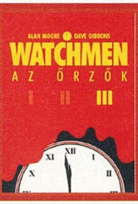
Kiadó» Kingpin
Ár» 1800 Ft
Oldalszám» 48
Műfaj» Szuperhősös
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
A közkedvelt Pókember egyik legismertebb és legkomorabb története A vadász lelke című kötet, amely a korábban önmagával végző Kraven kálváriáját meséli tovább, megmutatva miképp kísérti falmászó hősünket az elhunyt ellenfél emléke. Ezt a kiadványt kifejezetten a Pókember-rajongóknak ajánljuk, aki most ismerkedne meg a hálószövő kalandjaival, az jobban jár, ha egy könnyedebb történettel vág neki a Pók-univerzumnak.«

Superman és Batman: Supergirl

Kiadó» Képes Kiadó
Ár» 2990 Ft
Oldalszám» 136
Műfaj» Szuperhősös
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
Habár hazánkban egyértelműen a Marvel Univerzum hősei vannak fölényben, azért időnként felbukkan egy-egy olyan kiadvány is, amely a DC Kiadó hőseit helyezi a középpontba. Ahogy a cím is mutatja, ebben a kiadványban Superman és Batman kapja a főszerepet, de rögtön mellettük felbukkan egy titokzatos lány is, aki nem más, mint Superman unokatestvére, Supergirl. A karakterek kedvelőinek tökéletes vétel.«



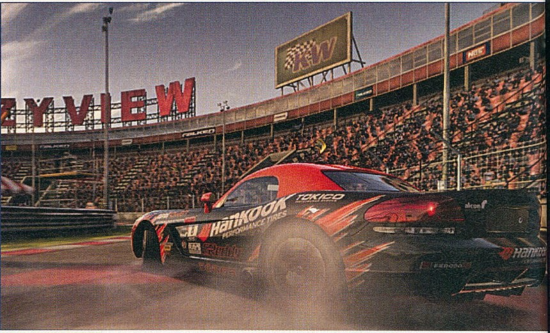
Watchmen - Az Őrzők 3.

Kiadó» Carthapilus
Ár» 2580 Ft
Oldalszám» 144
Műfaj» Szuperhősös/dráma
Kivitelezés» Ragasztott puhakötés

Rövid ismertető»
Sokak szerint a valaha készült legjobb képregény, amely egészen új szemszögből mutatja be a szuperhősöket, egy, a hidegháborúban vergődő világban. Felejts el mindent, amit eddig tudtál a hősökről, ez a képregény igazi drámát kovácsol a sztreccsruhás igazságosztók életéből. Ha nekivágsz a kalandnak, mindenképpen az elejétől kezdd, a harmadik résznek önmagában nem sok értelme lenne...«

»NFS Shift

A Need For Speedre ráfér egy új műszaki vizsga – gondolhatták az EA munkatársai, és nem is lelkiztek sokat a dolog fölött: kivágták a régi csapatot, és felkértek egy újat, ráadásul újraterveztek mindent, ami eddig az NFS-sorozattal azonosult. A következő számunkból minden valószínűség szerint már az is kiderül, hogy sikerült-e a nagy manőver: vajon lemossa-e magáról a középszerűség sarát végre a szebb napokat is megélt sorozat, vagy azoknak lesz igaza, akik szerint kutyából nem lesz szalonna, a Need For Speedből meg igazán ütős játék. Egyelőre csak az biztos, hogy a fejlesztők mindent megtesznek azért, hogy legalább egy próbakörre elcsábítsák az autós játékok rajongóit. «



»GamesCom

Az lesz most Köln, ami tavaly Lipcse: a Los Angeles-i E3 után mi európaiak is megkapjuk a saját játékfesztiválunkat. A lemaradás csak időbeli, a kölni GamesCom ugyanis minden egyéb paraméterében felveszi a versenyt a tengerentúli riválissal: 120 ezer négyzetméteren 30 ország 420 kiállítója mutatja be a játékipar közeli és távolabbi jövőjét – természetesen egy ekkora buliból a Guru sem maradhat ki: Bate és Miguel nyakukba veszik az Alpokat, 5 napi hideg élelmet és egy magyar-német szótárt, hogy a következő számunkban monstre beszámolóval elégítsék ki az olvasók magasra csapó érdeklődését és hírigényét. Az interjúk már leszervezve, a demóváltozatok kipróbálási lehetősége már a zsebünkben, repülőjegy kikészítve – reszkess, Köln, jövünk!«

»Borderlands

A nagy lendülettel kezdett fejlesztés után a Borderlands úgy két évre eltűnt a radarképernyőről, hogy aztán dizájnjában megújulva térjen vissza a köztudatba. A következő számunkban már tesztet is olvashattok a furcsa hangulatú posztapokaliptikus FPS-RPG hibridről, így ha most nem is tudjátok hova tenni a Gearbox és a 2K Games közös gyermekét, a cikk olvastán már pontosan tudjátok majd, érdemes-e erre költeni a nyári munka fizetségéből maradt aprót. Az sem csalódik majd, akit a Fallout-szerű környezet nem hoz lázba, de a fegyverek megszállottja: a játékban talált alkatrészekből hivatalos források szerint 17 250 000, azaz tizenhétmillió-kettőszázötvenezer különböző fegyvert rakhatunk össze. Azt azért nem ígérjük, hogy részletesen írunk majd mindről...«

»Operation Flashpoint: Dragon Rising

Újra divatja van a realisztikus katonai szimulációknak: a múlt hónapban az ArmA II felett csodálkoztunk egy sort (a csillagok alapján tájékozódásnak még a gondolata is csomót köt a gerincvelőnkre), a következő számunkban pedig az Operation Flashpoint második részét, a Dragon Risingot vesézzük ki alaposan. Az ígéretek szerint a játékban minden nyílt lesz: a történetnek helyet adó sziget, a küldetésrendszer, no meg a sípcsonttörésünk is, ha túl magasról vetjük le magunkat. Úgy tűnik, hogy a „valósághű" új szótári definícióját gyártották le a Codemasters derék munkásai, ugyanis nemcsak a grafika lesz lélegzetelállítóan gyönyörű, de a játékban minden úgy történik majd, ahogy az a való életben is megesne – reméljük a szőrösszívű tervezők azért az újrakezdés lehetőségét meghagyták nekünk. Négy hét múlva minden kiderül!«

FIZESS ELŐ
MOST ÉS
VÁLASSZ AJÁNDÉKBA
EGY EXTRA
PC JÁTÉKOT!
TELJES JÁTÉK » KING'S BOUNTY
MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA
PC GURU
AMIRE MINDEN PC-S VÁR:
STARCRAFT 2
3 játékot kapunk? – Az összes információ 6 oldalon
HIHETETLEN, DE IGAZ:
INGYEN BATTLEFIELD!
Így juthatsz hozzá a nyár egyik legjobb FPS-éhez
AMD VAGY NVIDIA?
WINDOWS 7 TITKOK
A Win 7 szinte tökéletes, de vajon az AMD vagy az nVidia készült fel jobban a váltásra?
ELSŐKÉNT A GURUBAN!
MECHWARRIOR 5
GURU EXTRA
WAR LEADERS
LEGO BATMAN
BLADES
FEAR 2
FLATOUT ULTIMATE CARNAGE
MotoGP08
ELŐFIZETÉS ÁRA:
6 HÓNAPRA
10 770 Ft
12 HÓNAPRA
(13 lapszám)
16 900 Ft
RENDELD MEG MOST A
www.itmediabolt.hu
WEBCÍMEN!
MOTOR-PRESSE BUDAPEST LAPKIADÓ KFT. 1113 Budapest, Nagyszőlős u. 11-15. Tel.: 06(1) 577-2600

»JÁTÉKDEMÓK: Demigod / East India Company / Hearts of Iron III / Nation Red / Kuros / Amazing Heists Dillinger / Babylonia / Double Play Family Feud and Family Feud II / GHOST Chronicles: Phantom of the Renaissance Faire / Jewel Quest Solitaire III / Mandragora / Pure Hidden / Robbie Unforgettable Adventures / Season Match 2

»INGYENES JÁTÉKOK: Aquadelic / Canopia / Crime Life 2

»JAVÍTÁSOK: Blood Bowl v1.01.0 / Fallout 3 v1.6 / Grand Theft Auto 4 v1.0.40 / Spore v1.04 / The Sims 3 v1.2.7

»MOZIELŐZETESEK: Alice in Wonderland / Book of Eli / Ninja Assassin / Planet 51 / The Informant

»PCG LIVE: Bionic Commando / Fallout 3: Mothership Zeta / G-Force / UFC 2009: Undisputed / Watchmen: The End is Nigh 2

»MAGYARÍTÁSOK Diablo 2+Lord of Destruction v1.11 / Helldorado / Baldur's Gate 2

»TURKÁLÓ CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.75 / CDBurnerXP v4.2.4.1430 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.7 és nVidia Forceware 190.38 WinXP videokártya driverek | Desktop Tuning: CursorFX v2.01 / Fences 0.96 / ObjectDock v1.90 / WindowBlinds v6.4 | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.04a | Képkezelés: GIMP v2.6.6 / Hypersnap v6.61.02 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96.2 | Multimédia: Adobe Reader 9.1 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.0.5 / MediaMonkey v3.1.0.1256 / Quicktime Player v7.6.2 / StreamHijacker v0.719 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Game Booster v1.20 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.15.0.728 | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Comodo Internet Security v3.10.102363.531 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.407 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

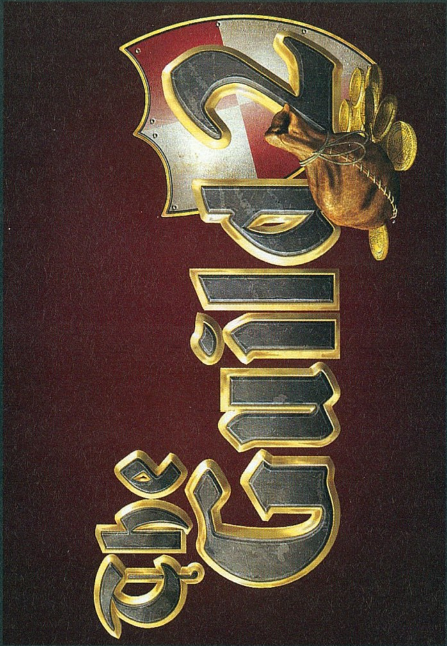
BIONIC COMMANDO VIDEOTESZT

DEMIGOD
DEMO

WATCHMEN EP2
VIDEOTESZT

AQUADELIC
INGYENES JÁTÉK

PC GURU DVD — A CÉH 2 (THE GUILD 2) — 2009. 10.



UFC 2009: UNDISPUTED
Videóteszt

FALLOUT 3
Extrák a DVD-n

PC GURU

DVD 10.

A CÉH 2 (THE GUILD 2)

LOBBANTSUK LÁNGRA AZ ÉLETHŰ CSATÁKAT!
ASUS G SOROZAT

Egy futurisztikus robotharcosra emlékeztető külső formatervezésével az ASUS G51Vx minden létező technológiai arzenált felsorakoztat, hogy előnyös helyzetbe juttasson minket. Küzdj a sötétség erőivel szemben a megvilágított, lekerekített gombos billentyűzettel, és a gyors reflexet igénylő esetekben csökkentsd le a reakcióidőd. Csapj le a speciálisan játékra kialakított gyorsbillentyűk segítségével, mielőtt az ellenség reagálna. A kimagasló minőségű EAX™ technológia élethű harci effektusokat kínál magával ragadó CMSS térhatású hangzással, Altec Lansing® hangszórókkal megspékelve. Hallhatjuk és érezhetjük a ravasz minden elsütését, és az ellenség minden rejtett lépését. Az Intel® Centrino™ 2 processzorral és az eredeti Windows Vista® Home Premium operációs rendszerrel felszerelt ASUS G51Vx el van látva az NVIDIA® GeForce™ GTX 260M grafikus kártyájával és a PhysX™ fizikai kiemelő motorral, amely a játékélmény valóságos érzetét kelti. Még ma tapasztald meg az új ASUS G51Vx előnyeit! És meglátod, hogy a virtuális valóság máris sokkal valóságosabb.

ALTEC LANSING · NVIDIA GEFORCE GTX 260M · DOLBY HOME THEATER V3 · EAX ADVANCED HD 4.0

intel Centrino 2 inside™ — Look for Intel Inside®

Az alábbiak az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban használt védjegyei: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, és Xeon Inside. További információért kérjük látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra.

Fizessen elő egy évre a GEO magazinra most 5760 Ft-os akciós áron!

Az Ön megtakarítása 30%-os kedvezménnyel: 2580 Ft!

A GEO Európa legolvasottabb ismeretterjesztő magazinja!

Rendelje meg most:
a http://shop.motorpresse.hu weboldalon,
e-mailben: elofizetes@geo-magazin.hu
(Az e-mailben, kérjük, adja meg nevét és címét.)
telefonon: (1) 577-2615, vagy (1) 577-2666,
faxon: (1) 577-2690

GEO